
PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
65 / JUNIO 2006
SPAÑA: 6,00 €
ANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
ESPECIAL CONCURSOS
REGALAMOS MÁS DE 100 JUEGOS
CAMISETAS DEL MUNDIAL
SCALEXTRIC
ALTAVOCES 5.1
Y MUCHO MÁS
PLAYSTATION 3
¡PRIMICIA MUNDIAL!!
HEAVENLY SWORD
¡ASÍ SON LOS JUEGOS DE PLAYSTATION 3!!
...Y TODAS LAS NOVEDADES DE LA FERIA DE LOS ÁNGELES
8 420565 092005 00065
FORMULA 1 06
PRIMERAS IMÁGENES DEL NUEVO JUEGO DE FERNANDO ALONSO
Forbidden Siren 2 / Loco Roco / Urban Chaos / El Código Da Vinci / Okami y mucho más...
¡GUÍA COMPLETA Y SECRETOS DE DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO!!

DIAVOL IN DRACON!

LEGENDARY MAMA

Descifra el **Código.**

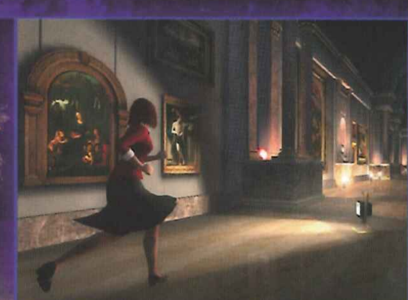
EL CÓDIGO DA VINCI™

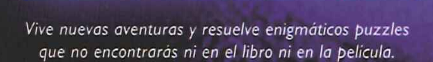
Resuelve los misterios y puzzles que van más allá de lo que hayas leído o visto. Elude la peligrosa amenaza de una sociedad clandestina que no se frenará ante nadie para proteger un secreto oculto hace 2.000 años.











Vive nuevas aventuras y resuelve enigmáticos puzzles que no encontrarás ni en el libro ni en la película.

Sigue todas las pistas ocultas en las obras maestras de Da Vinci que te llevarán a descubrir el lugar donde se oculta el Santo Grial.

Explora los lugares más famosos como el Louvre, la Abadía de Westminster o Saint Suplice.

Una gran dosis de diversión que mezcla combate, sigilo, exploración y resolución de puzzles.

Toda una nueva aventura a la venta el 19 de Mayo.
No te pierdas la película en cines el 19 de Mayo.

Telefónica

movistar

En exclusiva en tu **movistar.**
Entra en emoción> Novedades.

















E3=PLAYSTATION 3

LOS ECOS de la Feria de Los Ángeles todavía resuenan en nuestras aturdidas cabezas. Tardes, noches y madrugadas recibiendo información de nuestros enviados especiales y una exploración constante de fuentes oficiales a través de la red durante cinco días nos han dejado casi exhaustos, pero totalmente satisfechos. Hemos apurado hasta el último minuto para que tengáis una referencia milimétrica de todo lo que ha sucedido en el Electronic Entertainment Expo de 2006 en el que PlayStation 3 ha sido la auténtica protagonista. El color definitivo, el enigma del precio y, por supuesto, el diseño y características del mando definitivo ya han abandonado su estado de duda existencial para pasar a ser respuesta categórica. Clear Black será la denominación cromática de PS3, el precio irá en consonancia con el tamaño del disco duro (20 ó 60 GB) y determinadas conexiones y elevará sus cifras a los 500 y 600 Euros respectivamente. Sin duda una cantidad elevada pero no hay que olvidar que además de la tremenda potencia e infinitas posibilidades que ofrece la máquina en el terreno lúdico y a través de On-line, nos abrirá de par en par las puertas del universo Blu-ray. El mando merece un capítulo aparte. El nuevo controlador será una versión optimizada del clásico DualShock, pero en esta ocasión inalámbrico y equipado con un ingenioso sistema de detección de movimientos. Sony C.E. ha sabido adaptar el clasicismo de lo bien hecho e insustituible a las nuevas tecnologías.

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Si no vuelvo de LA, dile a la chica que la quiero»



«Da Vinci estoy moño hasta el Codigo del Descifralo»
Ana Márquez



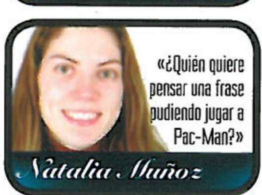
«He robado a Bruno 37 juegos en su ausencia»
Pedro Berruezo



«La noche no es para mi, no para miii, tititi, tititi...»
Roberto Serrano



«Dadme algo de curro, por favoor»
Carlos Burdalo



«¿Quién quiere pensar una frase pudiendo jugar a Pac-Man?»
Natalia Muñoz



«El rosa es el nuevo negro de la temporada, yo ya lo llevo»
Daniel Rodríguez

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- LOS AMIGOS DE CUORE HAN REVOLUCIONADO NUESTRO CORAZÓN
- SER VIEJUNO ES DE POBRES
- AMATERASU, LA DIOSA PERRA LOBA
- FLIN, FLIN, ¿QUIERES QUE TE MATE?
- WII DON'T LIKE IT! JE JE
- EL VIEJO HICKORY: ¿VAMOS A ECHAR UN PITI?
- EL GLOSARIO, ¿QUÉ GLOSARIO? EL GLOSARIO DE LA AURORA
- ¿HAS ENCONTRADO YA LA CAJA? ¿QUÉ CAJA? LA QUE SUBE Y BAJA
- LOS OJOS DE DIEGO MARTÍN HAN HIPNOTIZADO A MÁS DE UNO (Y UNA)
- ADIÓS, MUA, DÉJAME, TE QUIERO, CIAO

STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivases**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Ángel Ramos, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid Tel: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84. 08009 Barcelona Tel: 93 484 66 00 Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D 46002 Valencia Tel: 96 352 68 36 Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º 41004 Sevilla Tel: 95 421 73 33 Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Malule (Delegado) Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221 48011 Bilbao Tel: 609 45 31 08 Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada) Tel 653 904 482
Galicia: Manuel Fojo (Delegado) Tel 981 148 841 Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH. Karl Heinz Grunmeier. Munich. Tel: 49 89 453 84 20. Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates. Lennart Axe. Bruselas. Tel: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeld. París. Tel: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni. Milán. Tel: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales. Greg Corbett. Londres. Tel: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Lisboa. Tel: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag. Cordula Nebiker. Basel. Tel: 41 61 275 46 09. Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media. John Moncure. New York. Tel: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou. Maroussi. Tel: 00 30 1 685 17 98. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC. Hisayoshi Matsui. Tokyo. Tel: 81 3 5259 2681. Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd. Adeline Lam. Singapur. Tel: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei. Tel: 886 2 2754 3036. Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma. David Nieto Barsse. México. Tel: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARI

Demos Jugables

Este mes te traemos los juegos más refrescantes y originales del momento: carreras desenfrenadas con bólidos en miniatura, aventuras con los simios más enloquecidos y el fútbol más retro y divertido. Además, una cuidada selección de los mejores juegos de la primera mitad de 2006.





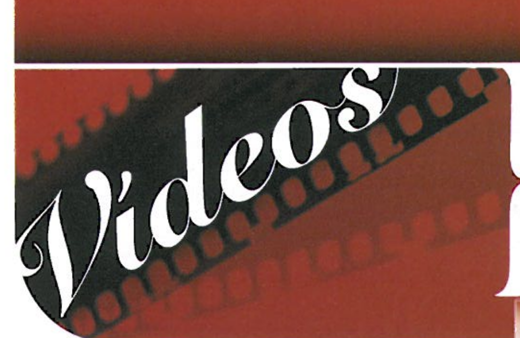
01 MICRO MACHINES V4

QUÉ OFRECE: Disfrutar en solitario o en multijugador de los modos Práctica y Batalla Rápida de la nueva entrega de la saga de Codemasters.





Vídeos





01 «MESAL» GEAR SOLID



02 SINGSTAR ROCKS!



02 APE ESCAPE 3

QUÉ OFRECE Probar una selección de niveles de la tercera y más alocada entrega de la saga.



03 SENSIBLE SOCCER

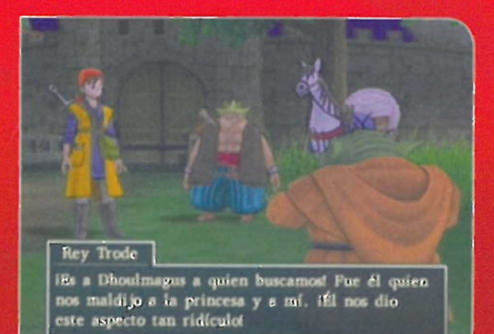


QUÉ OFRECE Disputar un encuentro a dobles entre España y Argentina con el estilo más retro.

04 SUPER MONKEY BALL ADV.



QUÉ OFRECE Ponerte a rodar sobre las plataformas del nuevo modo aventura y probar un minijuego.



05 DRAGON QUEST: EL PERIPLO...



QUÉ OFRECE Vivir una hora de juego tanto en el modo Historia como en la modalidad de Combate.

06 TOMB RAIDER LEGEND



QUÉ OFRECE Ponerte en la piel de Lara Croft y probar su última aventura a lo largo del nivel de Bolivia.

07 HITMAN: BLOOD MONEY



QUÉ OFRECE Comprobar cómo será la nueva aventura del Agente 47 y aprender sus controles básicos.



08 FIFA STREET 2



QUÉ OFRECE Un duelo para un jugador entre las selecciones de Brasil e Inglaterra en las calles de Londres.

09 OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

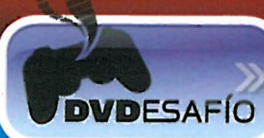


QUÉ OFRECE Revivir la esencia de la mítica recreativa conduciendo en uno de los circuitos del juego.

10 SONIC RIDERS



QUÉ OFRECE Disputar una carrera frenética en «aerodeslizador» por las calles de Metal City.



¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos?

En cada número te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los cinco mejores (y más rápidos) de cada mes tendrán premio.



¿Cuál es tu mejor tiempo en la Carrera?

Envíanos la foto de tu mejor tiempo en el minijuego «Race» antes del 5 de junio a dvdesafio.ps2@grupozeta.es y, si estás entre los 5 más rápidos, te regalaremos un Super Monkey Ball Adventure.

GANADORES TOCA RACE DRIVER 3

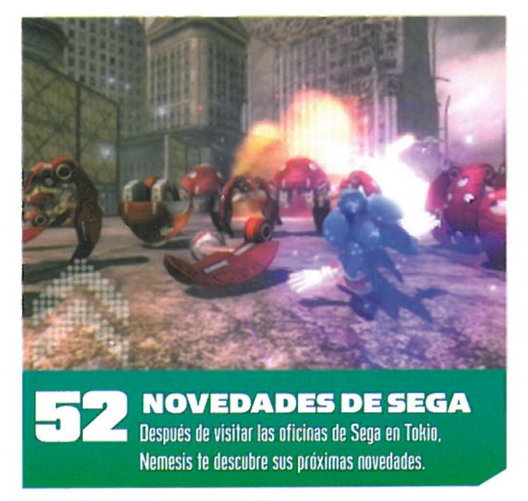
- Rubén Vega – 0:44:83
- Federico González – 0:45:60
- José Raúl López – 0:46:20
- Héctor Javier Fuentes – 0:46:92
- Alberto de la Presa – 0:47:46

PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

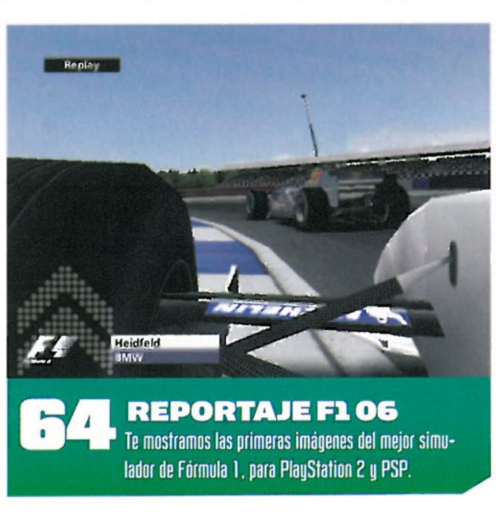
Reportajes
DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3®

HEAVENLY SWORD
16 Y TODAS LAS NOVEDADES DEL E3
Nuestros enviados especiales, Nemesis y Supernena, han estado surtiendo de material con todas las novedades del E3 a nuestros rondadores nocturnos, Last Monkey y Gradius, que te lo cuentan todo sobre PlayStation 3, PSP y PlayStation 2.



52 NOVEDADES DE SEGA
Después de visitar las oficinas de Sega en Tokio, Nemesis te descubre sus próximas novedades.



64 REPORTAJE F1 06
Te mostramos las primeras imágenes del mejor simulador de Fórmula 1, para PlayStation 2 y PSP.

WINNING ELEVEN 10



60 El Mundial de fútbol de Alemania es inminente y Konami ha aprovechado para poner a la venta la décima entrega de su simulador futbolístico. ¡Nosotros ya lo hemos probado!

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:
- 2 SISTEMAS DE ALTAVOCES 5.1 Z-5500 DE LOGITECH
- 2 SCALEXTRIC
- 30 JUEGOS COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
- 25 JUEGOS CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS
- 20 JUEGOS EVOLUTION GT
- 20 JUEGOS NBA 2K6
- 30 CAMISETAS ADIDAS DEL MUNDIAL 2006
- 15 CAMISETAS NBA DE LOS MIAMI HEAT

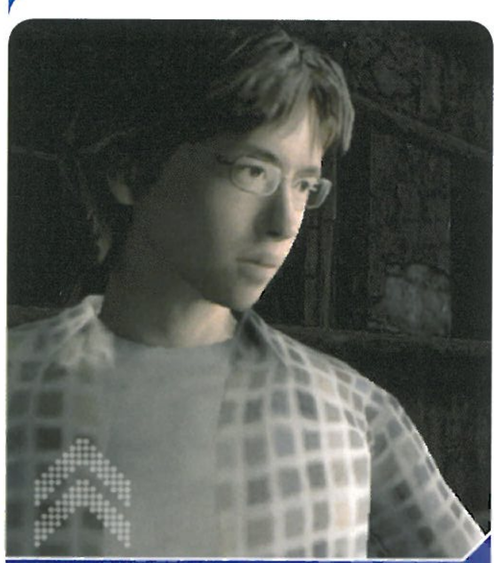


Sumario

#65 JUNIO 2006




Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

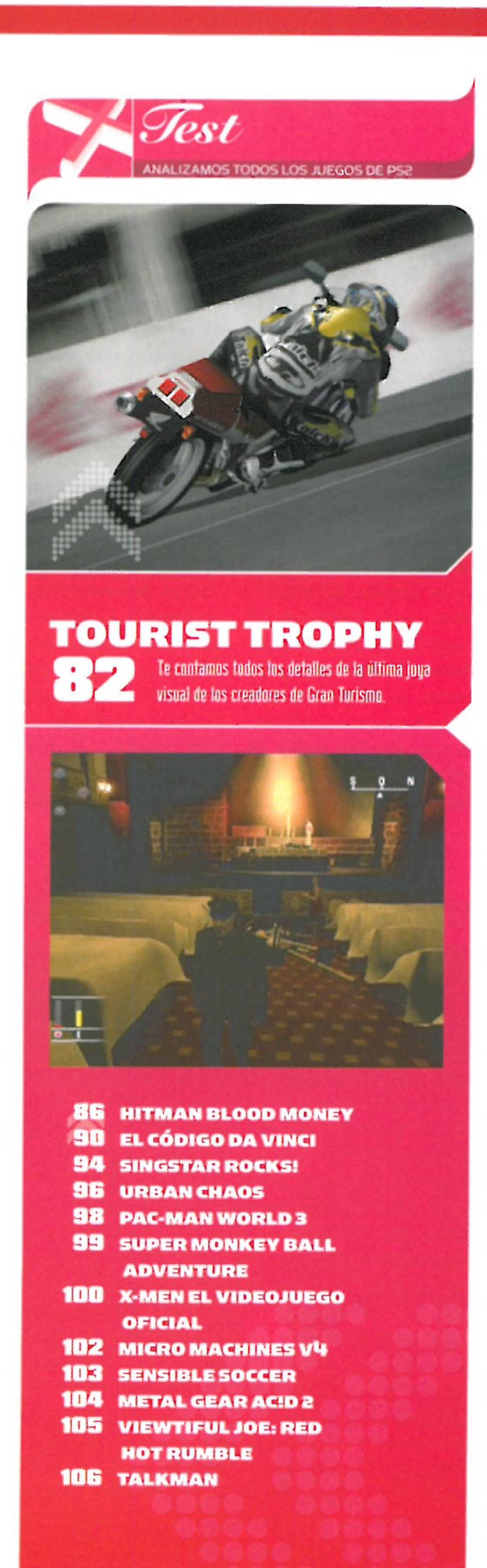



FORBIDDEN SIREN 2
74 Sony también aporta su granito de arena al Survival Horror con un estilo muy particular.



76 SYPHON FILTER DARK MIRROR
78 WINBACK 2: PROJECT POSEIDON
80 LOCO ROCO

Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



TOURIST TROPHY
82 Te contamos todos los detalles de la última joya visual de los creadores de Gran Turismo.

86 HITMAN BLOOD MONEY
90 EL CÓDIGO DA VINCI
94 SINGSTAR ROCKS!
96 URBAN CHAOS
98 PAC-MAN WORLD 3
99 SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
100 X-MEN EL VIDEOJUEGO OFICIAL
102 MICRO MACHINES V4
103 SENSIBLE SOCCER
104 METAL GEAR AC!D 2
105 VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE
106 TALKMAN

Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA



138 VIAJES — PARÍS BIEN VALE UN CÓDIGO
142 CINE — EL CÓDIGO DA VINCI
152 ENTREVISTA — LA OREJA DE VAN GOGH
146 DVD
150 MODA
154 MÚSICA
156 ZONA VIP
158 UNIVERSOS ALTERNATIVOS

Secciones



08 BUZÓN PLAYSTATION
10 NOTICIAS
24 MÓVILES
106 TOPS
112 ON-LINE
114 TRUCOS
118 GUÍAS

Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco SOCOM 3 U.S. Navy Seals que regalamos!





La tercera era PlayStation

Velvet Underground.
Vía e-mail.

Allí donde las lúgubres alfombras decoran unos pasillos iluminados por velas de tenue luz. Allí donde las escaleras se pierden entre fuentes que emanan agua. Allí donde las ilusiones flotan como globos de colores en una feria. Allí, en el interior de nuestras mentes, donde albergamos los sueños más hermosos y estrambóticos, una nueva fecha acaba de aparecer iluminada por luces de neón: noviembre de 2006. Será entonces cuando los dioses de la electrónica, acaricien con sus sagrados dedos el firmamento, rascando las constelaciones y se abra paso a una Nueva Era. La Era de **PlayStation 3**. La Era en la que la reina de los videojuegos se retoque el pelo, se engalane con sus mejores atuendos y recupere el lugar que le corresponde: el trono. Es intocable. No tiene competencia, y lo sabe. Ha aguardado pacientemente su momento, sin importarle los movimientos temerarios de sus enemigos. Alzará el cetro divino con su mano izquierda, hasta conseguir ríos de felicidad y mares de sensaciones desconocidas. El poder hay que saber administrarlo, manejándolo con sabiduría y precisión de cirujano. El corte está a punto de hacerse. El bisturí en la mano. Un bufón envuelto en cascabeles verdes sujeta una cuerda. La reina hace un gesto y se abre el telón en el teatro de los sueños. Los súbditos se arrodillan ante la evidencia. Aplauden desde los palcos superiores del teatro. A lo lejos se escuchan tambores. La gente canta por las calles, engalanadas para la mejor de las fiestas. Una nueva Era está a punto de comenzar. La tercera Era de **PlayStation**.

Pioneros del entretenimiento

Manuel Leiva.
Vía e-mail.

Enhorabuena a **Sony** por ser pioneros en la búsqueda de otro tipo de entretenimiento mucho mas interactivo. Buena prueba de ello son los distintos juegos de *EyeToy* o *SingStar* en sus diferentes variantes. Ahora acaba de dar otro Do de pecho con el recién lanzado *Buzz: El Gran Reto*, que estoy deseando comprarme tras pasarme horas de diversión, en familia y con amigos, con el primer *Buzz*. Unos mandos sencillos, un manejo

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ JUEGOS DE PSONE TE GUSTARÍA VOLVER A JUGAR EN PLAYSTATIO

Las obras maestras de PSone

Vicente Gil Rodríguez.
Barcelona.

Aprovechando que **Sony** ha reeditado recientemente (y escasamente) *Ico*, también podría reeditar otros grandes éxitos. Pero no me estoy refiriendo a títulos de **PS2**, sino a títulos de **PSone**; me explico, **Sony** podría volver a editar (con los gráficos actuales, si es posible) aquellas obras maestras que nos deleitaron durante los años 1995-2001. Juegos como el archiconocido *Metal Gear Solid, Resident Evil 2, Medievil 2...* entre otros. ¿Qué os parece? Personalmente sería un verdadero puntazo y la mejor manera de que aquellos que no pudieron o no tuvieron la ocasión de adquirir estos títulos, tengan (al igual que ha sucedido con *Ico*) la oportunidad de jugar a estos juegazos.

Clásicos en PlayStation Portable

Manuel Martínez García.
Alberca, Murcia.

Es una característica (a mi parecer) imprescindible para **PSP**, y un placer poder revivir aquellos tiempos no tan lejanos. Un videojuego que ha de destacar por encima de todos ellos, según mi gusto, es *Metal Gear Solid*, un juego cargado de acción, emoción e intriga, enlazada con una historia que hace las delicias de los jugadores más exigentes. Imposible olvidar los RPG que han marcado historia, tales como la Saga *Final Fantasy*, que aún continúa su marcha, y que dentro de muy poco tiempo disfrutaremos de su duodécima entrega. En fin, podría tirarme toda la tarde documentando miles de videojuegos que valdría la pena jugar una y otra vez; no cabe duda, el pasado es el pasado, ¿pero a quién no le gusta mirar atrás de vez en cuando?

La oportunidad de disfrutar joyas como Final Fantasy VII

Rafael Albajez.
Via e-mail.

Los juegos que me gustaría volver a jugar de **PSone** en **PSP** serían por supuesto, caulquiera de los *Final Fantasy* y en especial el *FFVII*, que no tuve la suerte de probarlo y que según dicen es el mejor, aunque, con *FFVIII* ya disfruté lo mío, y volvería a repetir. *Metal Gear Solid* con sus *Special Missions* incluidas, sería otro de mis elegidos para revivir, ¡qué buenos aquellos duelos con *Sniper Wolf, Psycho Mantis*...ect.! Volver a viajar al pueblo de *Silent Hill* desde cualquier rincón del planeta con mi **PSP** sería una aventura aterradora, igual de terrorífico que con *Resident Evil 2*. Por no hablar de la sensacion de tener en la palma de tu mano a los dinosaurios de *Dino Crisis 2*, ¡repetiría seguro! Otro juego con el que me lo pasé bien y volvería a jugar es con el de las amigas Hana y Rain, sí, con *Fear Effect 2*. Para los más peques y no tan peques, entre los que me incluyo, juegos como *Crash Bandicoot* (cualquiera de ellos), el simpático *Spyro* o *Looney Tunes, Perro & Lobo* (un juego sin mucho «bombo» en

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº66: «¿Qué opinas sobre el mando de PS3 y qué juegos lo aprovecharán mejor?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE
«Bumka81»
Vía e-mail.
Quiero rescatarlo del olvido, ya que en ninguna revista especializada se le ha dado el trato que merece. Gráficamente no es un MGS3, pero para los amantes de Depredador que no busquen la perfección y sí la diversión, este es vuestro juego.



DRAGON QUEST: EPDRM
Albert Vernís Domenech
Alcarrás, Lleida.
Lo he probado en vuestra demo, sinceramente creo que está bien que un juego de rol ofrezca libertad de acción, pero yo prefiero disfrutar con un buen argumento, unos personajes algo mas profundos, y un apartado visual más detallado como un Final Fantasy.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2

intuitivo y una interfaz agradable y relajada hacen de *Buzz* un juego para cualquier edad. Sin duda un gran acierto de **Sony C.E.**

La magia de God Of War
Adrián Sirvent.
Vía e-mail.

Tras comprar y probar juegos y juegos, *God Of War* fue el que despertó mi espíritu jugador, y a todo el que juega le pasa exactamente lo mismo. Todos los que han probado este juego se han quedado boquiabiertos y sedientos de una segunda parte que, la verdad, ni me imagino de qué tratará. A mi siempre me ha gustado que saquen películas de videojuegos, y ahora lo que más deseo es que *God Of War* salga a la gran pantalla. Aunque la historia sea muy buena, no creo que sea muy fácil hacer una película de un videojuego que sólo sale sangre y litros de sangre, tendrían que añadir cosas que no aparecen en el videojuego, lo cual puede enfadar a los locos de esta obra de Dioses.



Jugando después de los 30
Ricardo de la Horra.
Vía e-mail.

Vivimos tiempos difíciles los jugones. Cada vez estamos peor vistos y más aún si has pasado los 30. Tengo 32 años y estoy orgulloso de ser de los primeros en jugar al Spectrum 48K y perder tardes enteras jugando. Estoy orgulloso de pedirle dinero a mi madre, de 25 pesetas en 25 pesetas, para jugar al *Terra Cresta* en la máquina del bar. Era feliz con las joyas para Spectrum de los programadores españoles como el *Sir Fred* o *La Joya Del Nilo*. Sufrí como nadie al no poder tener una **PSone** y su *Tekken*, y me casé con la chica que me regaló una **PS2**. He sido feliz con los juegos, jugando y compitiendo con ellos gran parte de mi vida. Y ahora, a punto de nacer mi hijo, me hacen sentir vergüenza de ello. Se suele asociar la madurez con la seriedad y la inmadurez al juego. La mayoría de los lectores de esta revista no piensan así, pero me gustaría convencer a los que nos miran con desconfianza. Me considero una persona responsable, madura, completa y feliz. Cumplo con los demás y conmigo y todo ello jugando. Espero que la gente comprenda lo mucho que se aprende jugando, cómo se desarrollan las habilidades cognitivas y lo fantástico y fácil que es fomentar las relaciones sociales jugando a la **Play** con los amigos. Ojalá mi hijo aprenda a ser feliz, a dejarse llevar y si es jugando... imejor!

Dragon Quest no decepciona
Markel Bilbao de la Vega.
Bilbao, Bizkaia.

¡Hola! Os escribo para hablaros de *Dragon Quest* para **PS2**. Llevabais meses hablando sobre él, diciendo que iba a ser uno de los mejores juegos de su categoría... Pues bueno, al final conseguisteis que me picara la curiosidad y hace poco me lo compré. ¡Creo que os quedasteis cortos! *Dragon Quest VIII* es, si no el mejor, uno de los mejores juegos del mercado. Una trama sencilla y muy entretenida, un control perfecto y unos gráficos a lo *Dragon Ball* inmejorables.

ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNEL 12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

PORTABLE?

su día, pero que a mi me gusto bastante) serían totalmente rejugables y darían muchísimas horas de diversion en **PSP**.

¿Y qué ocurrirá con los juegos compuestos por más de un CD?
Gregorio Avelino Morín.
Vía e-mail.

Por gustarme, me encantaría volver a jugar a la saga *Final Fantasy* en **PSone**, o a *Metal Gear Solid*, pero ¿va a ser posible descargar juegos con varios discos como son estos? Si eso no fuese posible habría que reducirse a juegos con un solo disco como *Syphon Filter*. De todas formas, existe otro condicionante, que es cómo juega cada uno con **PSP**; es decir, si tu manera de jugar es en espacios y tiempos reducidos habría que buscar juegos con posibilidad de grabar o parar la partida en cualquier momento para no dejarlo siempre a la mitad.



Por difícil que parezca, Eduardo Torres ha hecho este impresionante dibujo a mano, con un lápiz. ¡Te lo has currado, Edu!

La particular visión de Alejandro Bella de la arqueóloga más sexy de PS2, como a él le gusta llamar a Lara Croft.

La impresionante colección de juegos de Juan (y que posee nuestro número 1) han bastado para que aparezca su instantánea en la sección.

El orco de Miguel Vilches se ha cansado de tanto ESDLA y se ha enganchado al Tekken 5.



Noticias

LOS PACKS DEL VERANO

PSP BLACK & WHITE

El modelo «Blanco Porcelana» de **PSP** llega a las costas europeas. Además de poner a la venta el *Value Pack*, **Sony** también lanzará un *pack* especial que además del sistema de entretenimiento incluye las películas *Memorias De Una Geisha* y *La Casa De Las Dagas Voladoras*, al precio de 249 Euros. Si todavía sigues pensando en adquirir el modelo original, desde el 19 de abril está a la venta un interesante *pack* que incluye el juego *Daxter* por 249,99 Euros. Hasta la fecha, **PSP** tiene instaladas ya más de 17 millones de unidades en todo el mundo.



BREVES SONY

PLAYSTATION SIGUE PATROCINANDO LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE HASTA 2009

La marca PlayStation ha estado asociada a la Liga de Campeones desde 1997. Sony C.E. ha decidido renovar su contrato para continuar aprovechando semejante plataforma de promoción, sobre todo con el lanzamiento de PS3.

LOCATIONFREE TV LLEGA A EUROPA

España se unirá en breve a Reino Unido, Francia, Bélgica, Alemania y Holanda para poder disfrutar del LocationFree TV. Este sistema permite ver la televisión desde una PSP al recibir la señal desde un dispositivo, la Base Station con un alcance de 30 metros.

300 PLAYSTATION SPOT PARA EUROPA Y AUSTRALIA

Los puntos de descarga no tardarán en llegar a Europa. España está entre los países elegidos para implantar este sistema que servirá para que los usuarios descarguen todo tipo de contenidos: vídeos, demos de juegos, que no podrán guardarse en la Memory Stick Duo.

PSP PLATINUM

¡¡JUEGOS A 24,99 €!!

Sony ha anunciado oficialmente el lanzamiento de la serie *Platinum* para **PlayStation Portable**. El verano va a ser un buen momento para adquirir los mejores juegos de su catálogo a un PVP recomendado de 24,99 Euros. *Ridge Racer*, *Everybody's Golf*, *Pursuit Force* y *WRC* en lo que respecta a las producciones de **Sony**, pero sin olvidarse en ningún momento de los títulos con que los *third parties* están contribuyendo a hacer de **PSP** una gran consola. Entre estos últimos destaca el que ha sido calificado unánimemente como mejor juego del año para **PSP**, *GTA Liberty City Stories*, acompañado de títulos como *Peter Jackson's King Kong*, *FIFA 06* o *Pro Evolution Soccer 5*.



PAUSE

FIRMWARE 2.70

Escucha los formatos más utilizados de música digital, recibe podcasts y grábalos en el Memory Stick. Este firmware también permite la reproducción de contenido Flash en el navegador de Internet y la posibilidad de que PSP se convierta en un receptor de LocationFree TV.

GUÍAS LONELY PLANET EN UMD

Después de Talkman llegan estas guías de seis ciudades (Barcelona, Amsterdam, París, Londres, Praga y Roma, por el momento) desarrolladas por London Studios en colaboración con Lonely Planet. Los itinerarios de cada una de las guías Planet PSP contienen información esencial sobre cada una de las urbes, con 250 localizaciones esenciales para comer, beber, hospedarse y hacer turismo. Incluyen también fotografías, vídeos y audio para acompañar determinadas visitas.



UN «ITUNES» PARA PSP

PSP Music Studio es un software desarrollado por Blaze. Con una interfaz que, al estilo del popular iTunes, resulta muy útil para organizar y escuchar tus canciones en MP3, AAC y WAV. Incluso puedes importar tus CD sin problema a PSP y dejarlos bien organizados por género o grupo. Incluye un cable USB y tiene un PVP recomendado de 14,90 Euros.

KONAMI

2

CLOSE COMBAT TO GO.





¿LÍMITES, QUÉ LÍMITES? AQUÍ SÓLO EXISTE LA SUPERACIÓN. ES METAL GEAR ACID 2. LA ÚLTIMA AVENTURA DE KOJIMA PRODUCTIONS. TODA LA ACCIÓN QUE ESTABAS ESPERANDO PARA TU PSP. MÁS ESTRATEGIA, MÁS VELOCIDAD, MÁS DEFINICIÓN. UNA EVOLUCIÓN QUE INCORPORA UN INNOVADOR SISTEMA DE MOVIMIENTO EN TIEMPO REAL Y UN COMBATE DE CARTAS QUE SUPERA EN MÁS DEL DOBLE A SU PREDECESOR. TODA LA TECNOLOGÍA 3D EN UNA HISTORIA LLENA DE INTRIGA Y TENSIÓN.
ATRÉVETE CON METAL GEAR ACID 2. LA EMOCIÓN SE ELEVA

METAL GEAR AC!D 2

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GAMES | WWW.METALGEARSOLID.COM



EL UNIVERSO GTA SE EXPANDE

EN TODOS LOS FORMATOS PLAYSTATION

Grand Theft Auto es uno de los grandes nombres que se han ganado un puesto de honor en el Olimpo de **PlayStation**. Después del éxito alcanzado con la entrega de la serie para **PlayStation Portable**, **Rockstar Games** va a tender un puente a los usuarios de **PlayStation 2**, pues a partir del 9 de junio podrán adquirir una versión adaptada de *GTA: Liberty City Stories* por 29,99 Euros. Pero el intercambio ha funcionado esta vez en las dos direcciones, ya que si posees una **PSP** también podrás disfrutar con la edición de *GTA: Vice City Stories* para su consola, disponible en Europa el 20 de octubre de este año. Y para no desalentar a sus seguidores, la compañía ha anunciado que **Rockstar North** está trabajando a tope con la cuarta parte de la saga, que verá la luz definitivamente en las consolas de nueva generación. Aún será necesario esperar hasta el 19 de octubre de 2007 para comprobar lo que han sido capaces de hacer con el *hardware* de **PlayStation 3**.



Los creadores de la saga GTA, Rockstar North, ya están poniendo a punto la cuarta entrega que verá la luz en PlaySTation 3.

BREVES

PRO EVOLUTION SOCCER 5 PLATINUM

Después de arrasar entre los futboleros de PlayStation 2 de medio mundo, el simulador de Konami entra en la serie Platinum para la consola. Te recordamos también que el próximo mes de julio, coincidiendo con el estreno de la película, Konami pone a la venta Silent Hill Collection para PS2.

RESERVOIR DOGS YA TIENE JUEGO

Eidos te va a dejar encarnar a cualquiera de los protagonistas del largometraje de Tarantino para revivir su argumento. El juego contará con la banda sonora completa de la película. Su lanzamiento para PlayStation 2 se espera en Otoño.



KINGDOM HEARTS II MILLONARIO EN USA

La segunda entrega del RPG de Square Enix inspirado en el universo de Walt Disney, se ha confirmado como un auténtico bombazo en Norte América. Ahora es uno de los 10 juegos más vendidos para PS2 de todos los tiempos, en ese mercado, con 1.300.000 unidades. Mientras que la primera entrega, lanzada en 2002 ha alcanzado ya los 2,6 millones de copias.


Coches y circuitos oficiales de nuevo en un Colin McRae.

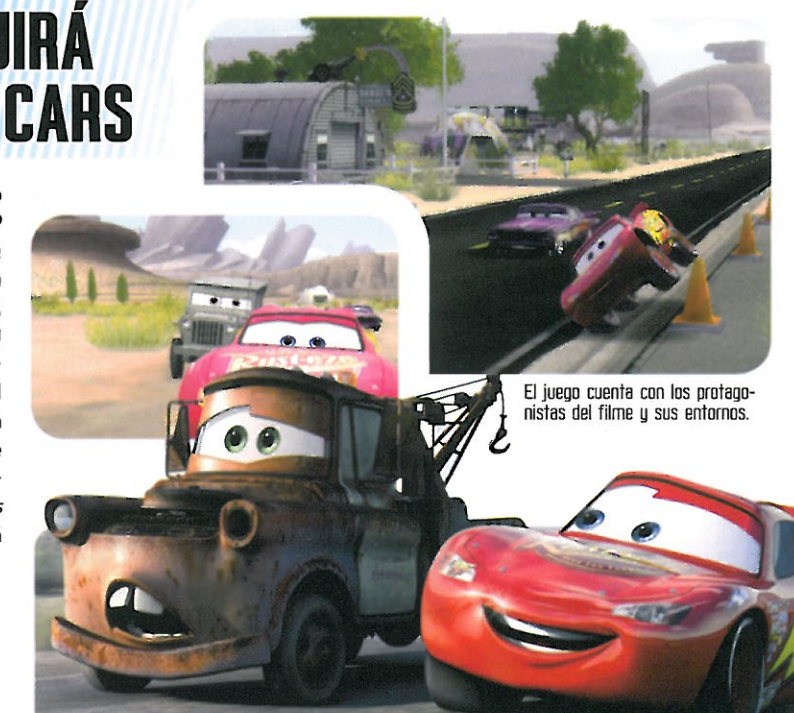
COLIN MCRAE 7

PARA PLAYSTATION 3

Codemasters prepara la próxima encarnación de la franquicia para 2007. El juego pretende ir más allá de la mera competición de rally por etapas y, aparte de ofrecer un espectacular apartado gráfico como viene siendo habitual, intentará incorporar nuevos tipos de pruebas a lo largo y ancho de circuitos repartidos por todo el mundo.

THQ DISTRIBUIRÁ EL JUEGO DE CARS

La última película de **Pixar** ha sido llevada a un juego para **PS2** y **PSP** por **Rainbow Studios**. La consola de sobremesa presenta una aventura de conducción en *Radiador Springs*, una ciudad en la que disputar 20 carreras, minijuegos y vivir una aventura increíble con 10 vehículos del filme, 45 minutos de secuencias y un modo para 2 jugadores. En **PSP** se ha optado por el género de conducción más puro, con un modo *wireless* para 4 jugadores. El juego se pondrá a la venta a finales de junio.


El juego cuenta con los protagonistas del filme y sus entornos.



GALICIA NAVEGA
Tu correo donde tú quieras.
MOTOROLA
Correo
Libreta de direcciones
Calendario
Carpetas
Bandeja de entrada
Borradores
Bandeja de salida
Descúbrelo en emoción por 30 cénts/sesión sin límite de tiempo.
Con movistar ya no hay nada que no puedas hacer con tu móvil.
msn Hotmail
YAHOO! CORREO
Telefónica Net
terra
Infórmate en el 1485
www.movistar.es
Telefónica
movistar
Precio navegación: 30 cénts/sesión de 10 minutos. Hasta el 17/09/06, 30 cénts/sesión sin límite de tiempo. Contenidos Premium e Impuestos Indirectos no incluidos.

Noticias

PAUSE



STEVE MCCURRY EXPONE SU OBRA EN MADRID Y BARCELONA

Después de más de una década de colaborar y apoyar actividades e iniciativas culturales, artísticas y musicales de gran índole y repercusión nacional, Audi vuelve a la escena cultural de la mano de la prestigiosa organización National Geographic dando soporte a una iniciativa que por primera vez y en primicia tiene lugar en España. Después de trabajar en varios proyectos conjuntamente, Audi y National Geographic se han unido nuevamente para convertir en realidad la idea de traer en primicia a España una exposición fotográfica del prestigioso y renombrado fotógrafo Steve McCurry. Conocido mundialmente por la belleza, expresión y simbolismo de una fotografía (que ha dado la vuelta al mundo) tomada a una refugiada afgana en Pakistán en 1984, Steve McCurry se ha convertido en el fotógrafo más conocido de National Geographic. Ahora Steve McCurry, fascinado por el hermoso contraste cultural del continente asiático, muestra al público estos pueblos a lo largo de una extensa trayectoria humana que recoge, a modo de peregrinaje, en la exposición que se inaugura el próximo mes de junio, en el Audi Forum Madrid (Orense, 13), estrenando la exposición que se abrirá al público (de acceso libre) del 7 al 30 de junio. Posteriormente, la exposición viajará hasta Barcelona, donde se exhibirá en L'illa Diagonal del 18 de septiembre al 14 de octubre de este año.



ERAGON, DEL LIBRO AL JUEGO

El aclamado best seller de Christopher Paolini ha pasado en un suspiro del papel a la gran pantalla y de ahí directamente al formato digital. En noviembre Vivendi pondrá a la venta esta aventura que recrea el imaginario mundo creado por el novel escritor. Eragon también contará con una versión para PSP protagonizada por el dragón Saphira, con modo para 4 jugadores.

PHOENIX PLUS

NOBILIS IBÉRICA distribuirá este controlador para **PlayStation 2**. Su principal atractivo, aparte del ergonómico diseño reforzado con las terminaciones de silicona, reside en la posibilidad de ajustar la sensibilidad de los *sticks* analógicos dependiendo del juego. *Phoenix Plus* ya está en las tiendas por 19,99 Euros.





POWER & SOUND STATION

HEREDEROS DE NOSTROMO pone a la venta este accesorio con sistema de sonido de dos altavoces, cargador y cable USB de conexión. Además, incorpora una entrada extra para auriculares y todo por un PVP recomendado inferior a 20 Euros.

OPERACIÓN BIKINI

NUESTRO TOP «CHULO» PARTICULAR

CON LA llegada del buen tiempo, la obsesión por alcanzar un cuerpo de vértigo crece desmesuradamente. Te presentamos nuestra colección particular de chulos y tías buenas protagonistas de las fantasías ¿lúdicas? de la redacción.



LARA CROFT > La heroína por excelencia luce unas curvas que ni el circuito de Nürburgring.



RIKKU > ¿Quién dijo que el baile no es una buena manera de adelgazar y estilizar el cuerpo?

CHULAZO > La alta definición llega a las «tabletas de chocolate» en los wrestlers de WWE para PS3.



ULALA > La monitora de gimnasio que todos desearíamos tener. Además canta y baila que da gusto...



KYLE > Los chicos de Final Fight son los más duros. Recién salidos de «El Club de la Lucha».

VU meter

OFF — ON



LAS ESCASEZ DE NOVEDADES PARA PLAYSTATION 2

SONY YA HA DEJADO DE FABRICAR PSONE



AUSENCIA DE TÍTULOS COMO DEVIL MAY CRY 4, RESIDENT EVIL 5 Y SIMILARES EN EL E3



LA PSP BLANCA LLEGA A EUROPA

LA NUEVA ENTREGA DE WINNING ELEVEN



LAS NOVEDADES VISTAS EN EL E3


www.peugeot.es - Atención al Cliente 902 366 247
Nuevo
Peugeot 207
la vida puede
ser más intensa.
EURO NCAP
www.euroncap.com
★★★★★
207
Desde
11.790 €.
Todo puede multiplicarse, aumentarse, crecer y ser más. Todo depende de si quieres o no. De cómo seas tú. Si te gusta llegar al extremo, poner los límites, marcar el tope, vivir cada minuto como si los 60 segundos fueran la vida entera, es muy probable que la intensidad sea tu estilo de vida. Y este coche también, será tu estilo.
• 6 Airbags • ABS + Asistencia al frenado de emergencia + Repartidor electrónico de frenada • Control de estabilidad ESP con ASR • Detector de presión del inflado de las ruedas • Faros direccionales estáticos • Climatizador automático bizona • Techo panorámico • Ordenador de viaje • Navegador GPS pantalla color con radioteléfono MP3 y cargador de CD • Sistema Hi fi JBL • Fijaciones ISO FIX • Perfumador de ambiente.
Motores Diesel HDi de 70 CV, 90 CV y 110 CV FAP. Motores gasolina 1.4i 16V de 90 CV y 1.6i 16V de 110 CV.
NUEVO
207
PEUGEOT
PEUGEOT RECOMIENDA TOTAL
Gama 207: Consumo mixto (L/100 Km): entre 4,5 y 7. Emisiones CO2 (g/Km): entre 120 y 166.
Precio recomendado Peugeot 207 3p X-Line 1.4i 90 CV. Península y Baleares. Incluye impuestos, transporte y Plan Prever gasolina. Válido para vehículos matriculados hasta fin de mes. Modelo visualizado: Peugeot 207 XS Pack 5p


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3®

LA MAGIA ESTÁ EN EL 3

MADRID **LAST MONKEY & GRADIUS**

LOS ÁNGELES **NEMESIS & SUPERNENA**



YA NO HAY MARCHA ATRÁS. Tras el E3 celebrado en Los Ángeles los pasados 10, 11 y 12 de mayo, la consola más potente jamás creada entra en su recta final dispuesta a liderar el mercado de próxima generación. PlayStation 3 recoge el testigo de su exitosa predecesora sumergiéndonos en un nuevo universo lúdico y sensorial



Lanzamiento mundial **17** de noviembre

1080i / 1080p

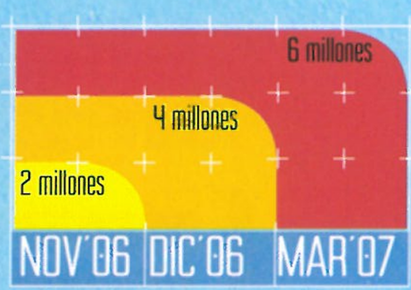
20/60 GB HD

499 €
599 €

Chip **Cell**/RSX

Blu-**ray**

Servicio **on**-line



VENTAS > A finales del presente año fiscal, PS3, según previsiones de la compañía, estará instalada en 6 millones de hogares.



CONFERENCIAS «PRE E3»

Las ruedas de prensa celebradas los días antes al comienzo del **E3** se han convertido en cita obligada para conocer antes que nadie los títulos que, durante el transcurso de la Feria, reclaman la atención de miles de periodistas y amantes de los videojuegos. **Capcom**, **Konami** o **Square Enix** son algunas de las compañías que repiten año tras año convirtiendo la ciudad de Los Ángeles en un mágico epílogo de lo que, poco más tarde, se convierte en el epicentro de un universo liderado por los videojuegos.



8 DE MAYO > Los estudios de cine de Sony Pictures en Culver City recibieron por segundo año consecutivo la visita de PlayStation 3. La de este año era, sin duda, la definitiva.





STANDS > El West Hall del Convention Center de L.A. acoge cada año uno de los stands más grandes del E3. No es otro que el perteneciente a Sony Computer Entertainment América, cuya división europea también tiene su rincón en la Feria. En pasadas ediciones, PS2 y PSP fueron los absolutos protagonistas. Como era de imaginar, este año ha sido PlayStation 3 quien ha centrado más atención por metro cuadrado. No se esperaba menos de la nueva estrella de la compañía nipona.



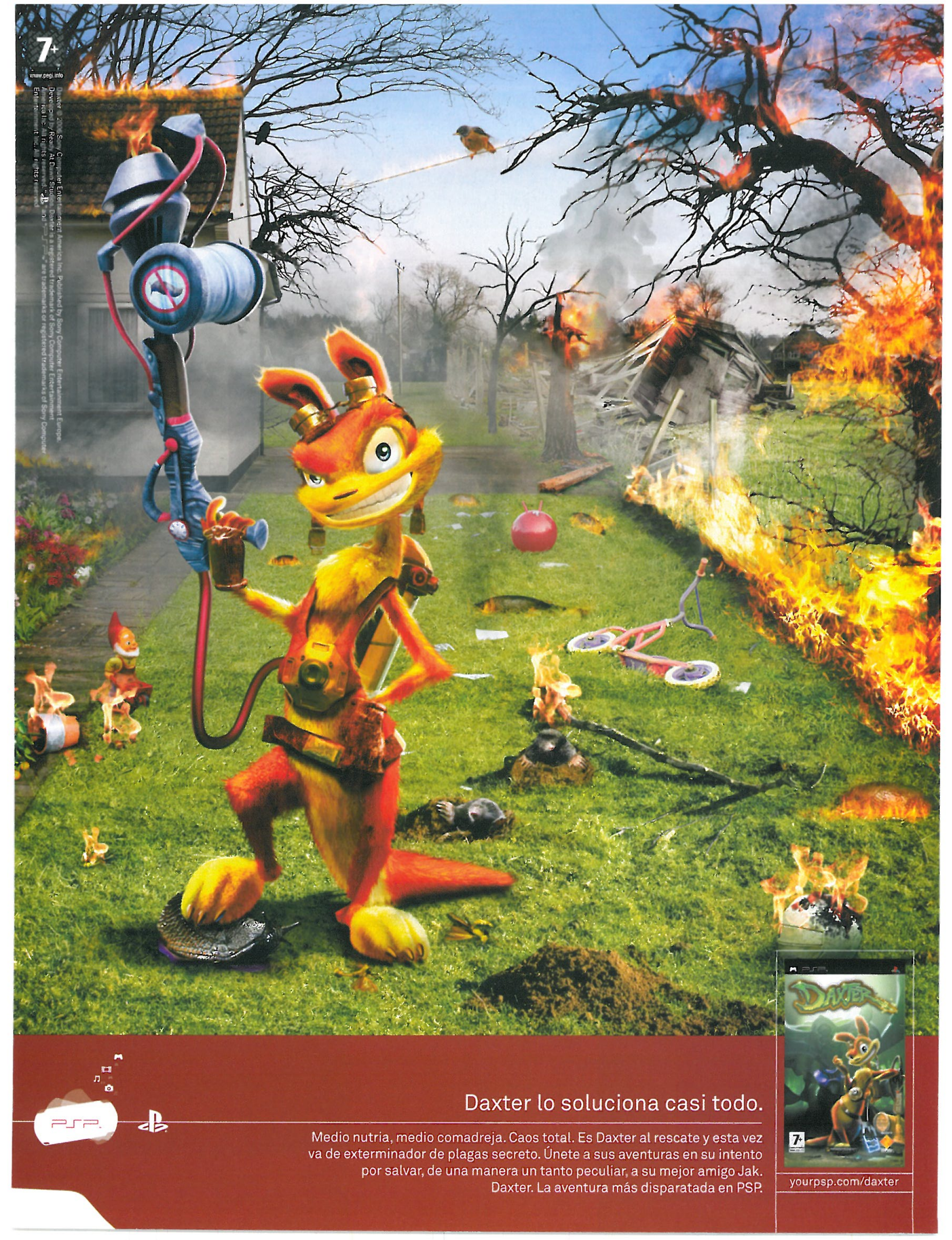
UNA FERIA ANTOLÓGICA

LOS E3 DE 2005 Y 2006 han sido testigos de una nueva transición en la generación de consolas de sobremesa. Las expectativas para este año eran altas y, una vez más, se han visto cumplidas con creces.



Tras los *Business Briefing* y *Games Developers Conference* celebrados el pasado mes de marzo en Tokio y San José (California) respectivamente, a **SCEI** tan sólo le quedaban unos pocos ases en la manga para terminar de despejar por completo el aura de secretismo y misterio que rodeaban a **PS3** desde que se presentara en mayo de 2005. Hemos tenido que esperar al **E3** para conocer aspectos tan importantes como el precio final, mando (adiós al «batarang») y, lo más importante, la apariencia real del catálogo de juegos que acompañarán a la máquina en sus primeros pasos hacia el nuevo reinado **PlayStation**. A continuación te desvelamos todos los secretos de la consola más potente del mercado.

ESTE E3 PASARÁ A LA HISTORIA COMO EL SALTO DEFINITIVO A LA ERA DE LA ALTA DEFINICIÓN



7+
www.pegi.info
PSP
Daxter lo soluciona casi todo.
Medio nutria, medio comadreja. Caos total. Es Daxter al rescate y esta vez va de exterminador de plagas secreto. Únete a sus aventuras en su intento por salvar, de una manera un tanto peculiar, a su mejor amigo Jak. Daxter. La aventura más disparatada en PSP.
PSP
Daxter
7+
yourpsp.com/daxter



60 GB
599 €

20 GB
499 €

PLAYSTATION 3 YA ESTÁ AQUÍ

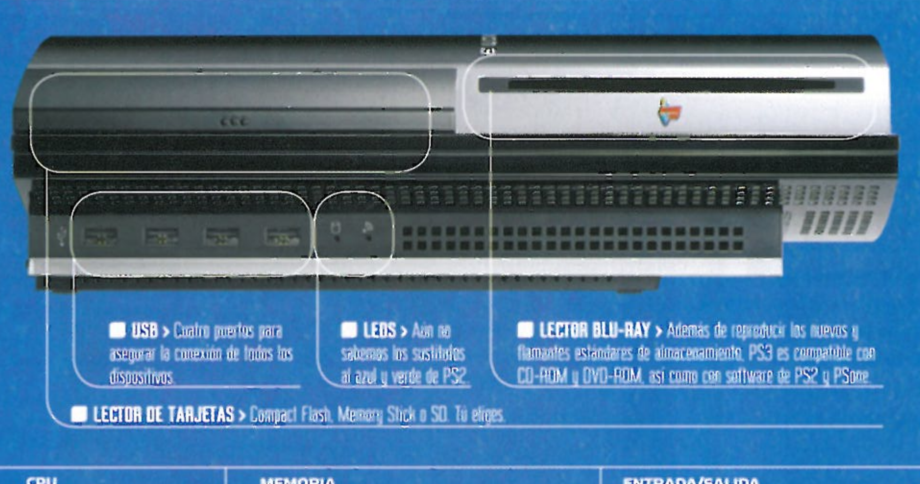
EL PASADO 8 DE MAYO, los estudios de cine de Sony Pictures en Culver City (Los Ángeles, California) recibieron por segundo año consecutivo la visita de alguien muy especial. Se trata, ni más ni menos, de la nueva reina del panorama lúdico de próxima generación

Los detalles definitivos de **PlayStation 3** ya se encuentran todos sobre la mesa. Tras un año de muchas especulaciones (mando, precio, juegos, etc.), **SCEI** ha puesto fin a una larga

DEMOS TÉCNICAS



A los vídeos de presentación de los diferentes juegos se han sumado una suculenta sucesión de demostraciones técnicas que dejan entrever el potencial de la consola. Larry Probst, presidente de Electronic Arts, hizo gala de la nueva y revolucionaria herramienta de animación facial con la ayuda de un Tiger Woods virtual que mostraba un aspecto excelente. El creador de EyeToy, Richard Marx, también hizo acto de aparición. Los patos, que no falten.



CPU
Procesador Cell a 3,2 Ghz
512 KB de memoria caché
218 Gflops de rendimiento
7XSPE a 3,2 Ghz

GPU
RSX de NVidia a 550 Mhz
1,8 Tflops de rendimiento
2 canales de alta definición

MEMORIA
256 MB XDR Ram (memoria principal) a 3,2 Ghz
256 MB GDDR3 VRAM (memoria de vídeo) a 700 Mhz

VÍDEO
Resolución: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
1 salida HDMI
1 salida AV Multi Out
1 salida Digital Out

SONIDO
Dolby 5.1, DTS, LPCM, etc. (procesado por Cell).

ENTRADA/SALIDA
4 puertos USB 2.0
Disco duro de serie 2,5"
1 ranura Memory Stick (normal/ Duo)
1 ranura SD
1 ranura Compact Flash

COMUNICACIONES
1 puerto Ethernet 10 Base-T, 100 Base-T y 1000 Base-T
Bluetooth 2.0 EDR
Wi-Fi IEEE 802.11 b/g



■ **DOS VERSIONES >** Las especificaciones mostradas en el cuadro de arriba hacen mención al modelo de 60GB. La versión de 20 GB no dispondrá de ranuras para tarjetas de memoria (Memory Stick, Compact Flash y SD), salida de vídeo HDMI ni posibilidades Wi-Fi. Sin duda, una gran pérdida para aquellos que quieran disfrutar al cien por cien de las posibilidades que ofrece PlayStation 3. Ya sabes, 100 Euros de diferencia son los que separan a ambas versiones.

historia de rumores y altas expectativas con la presentación definitiva de su consola de nueva generación. A continuación, te desglosamos una a una todas las claves de la nueva creación de Ken Kutaragi. Sólo podemos decir una cosa. Comienza a ahorrar porque la experiencia de juego definitiva comienza el próximo mes de Noviembre en el salón de tu casa.

1.- Lanzamiento mundial: PS3 se comercializará, por primera vez en la historia del ocio electrónico, de forma casi simultánea en todo el mundo. El 11 de noviembre llegará a los establecimientos japoneses mientras que en EE.UU. y Europa tendremos que esperar menos de una semana (17 de noviembre) para poder adquirir tan preciada pieza de *hardware*. Sin duda, esta técnica de distribución otorga al mercado europeo la importancia que se merece. Gracias, **Sony**.

2.- Modelos y precio: En principio, **PlayStation 3** estará disponible en un único y atractivo color negro bautizado como *Clear Black*, similar al de **PlayStation 2**. Tras el transcurso de unos pocos meses, el color plata no tardará en hacer su aparición. La consola se comercializará con disco duro de serie en dos modelos diferentes: uno de 20 GB para los menos exigentes (dispone a su vez de menos conexiones) y la completa versión 60 GB, sin duda la más aconsejable para quienes quieran sacar el mayor partido a la consola. El precio será de 499 y 599 Euros respectivamente.

3.- Mando: Los detalles los puedes encontrar en el cuadro adjunto a esta página pero, aclarar, que se incluirá de serie con las dos versiones y que luce una apariencia (que no manejo) similar al *DualShock 2*. Sin duda, la filosofía de **Sony** en este aspecto es no cambiar lo que ya funciona. >

PERIFÉRICOS NEXT-GEN



La gran cantidad de conexiones de las que dispone PS3 (hasta 4 puertos USB) nos hace presagiar la llegada de todo un mundo de nuevos periféricos que convertirán la consola en el núcleo principal de tu casa. Al completo mando de control hay que sumarle una nueva cámara EyeToy, micrófonos plateados para SingStar o la posibilidad de conectar todo tipo de gadgets vía USB o Bluetooth (headsets, teclados o el típico ratón, por citar los típicos ejemplos). La conectividad está asegurada.

"NUEVO" MANDO



Adiós al «bata-rang». El mando de PS3 no es un ejemplo de riesgo respecto a estética y diseño (prácticamente es idéntico al Dual Shock 2) pero encierra algunas sorpresas y modificaciones que lo hacen aún más atractivo si lo comparamos con su predecesor. La más llamativa de todas es la inclusión de un sensor de movimiento para hasta seis posiciones diferentes, lo que promete una mayor precisión a la hora de manejar todos los aspectos de un juego, aunque para ello se haya tenido que prescindir de la vibración. La presencia de los botones L2 y R2 es ahora mayor al haberse aumentado su tamaño considerablemente. Además, podemos encontrar un pequeño botón central con el logotipo de PlayStation para acceder al menú principal de la consola. Otros dos detalles importantes son la ausencia de cables (¡por fin!) y la alimentación de la batería vía USB, con una duración de 24 horas aproximadamente. De igual modo, la exactitud de los dos *sticks* analógicos han aumentado de 8 a 10 *bits*. Ahora sí, todo el poder está en tus manos.





■ **WARHAWK >** Dylan Job, responsable del juego para PS3, mostró al público las posibilidades del nuevo mando a la hora de controlar, en este caso, nuestra nave. 6 ejes de alta sensibilidad.

FAMILIA PLAYSTATION

PSP

La portátil de Sony será cien por cien compatible con PS3. La podrás utilizar como mando o, en el caso que nos ocupa, como retrovisor en F1 2006. Todo un amplio abanico de posibilidades.

PS2

Podrás disfrutar de los miles de juegos que el catálogo de PS2 lleva engrosando desde hace más de 6 años. Como ya ocurrió en su momento, el apartado gráfico será mejorado y optimizado gracias a la tecnología del Chip Cell.

Blu-ray

Con posibilidad de almacenar hasta 54 GB de datos, el nuevo estándar de almacenamiento será desde el principio el medio elegido por los programadores para «volcar» sus juegos. De este modo, se intenta poner las cosas un poco más difíciles al mundo de la piratería mientras nos aprovechamos de la posibilidad de disfrutar de los juegos al mismo tiempo que nuestros colegas americanos y japoneses.

PSone

Aunque recientemente haya cesado su fabricación, la más pequeña de toda la familia PlayStation también se encuentra dentro del corazón de PS3. Y es que, más de 100 millones de usuarios en todo el mundo no pueden estar equivocados.

ON-LINE



Phil Harrison nos presentó con SingStar las posibilidades del nuevo servicio On-line de PS3. Estarás siempre conectado con una comunidad que poco tiene que envidiar al de otras consolas. La presentación de una tarjeta especial para efectuar micro-pagos hacen de las transferencias On-line algo más accesible y seguro.

4.- Servicio On-line: «Como el aire acondicionado a un vehículo de alta gama». Así han definido los altos directivos de la compañía al nuevo sistema On-line ideado conjuntamente con **SOE**. Adiós a *Central Station*, multitud de servidores y un más que dudoso funcionamiento. Lo mostrado para **PS3** incluye todo tipo de posibilidades para crear una auténtica comunidad On-line: *chats*, descargas (música, vídeo, juegos...) y un sistema de comercio electrónico que contará con una tarjeta especial a prueba de los más pequeños de la casa.

5.- Retrocompatibilidad: **PS3** puede con todo. Además de ser compatible con todo el catálogo de de **PS2** y **PSone**, puede conectarse a **PSP**. Las mejoras gráficas en los juegos más añejos están aseguradas...

6.- Región libre: Las capacidades de almacenamiento de los discos *Blu-ray* (hasta 54 GB) permitirán a los programadores realizar lanzamientos de juegos simultáneos en todo el mundo. Un paso adelante contra la piratería... El 17 de noviembre el cielo se teñirá de negro. Una nueva era habrá comenzado.

VERSIONES DE 20 Y 60GB A UN PRECIO DE 499 Y 599€ RESPECTIVAMENTE


¡Apuesta por mi!
en arnette.com
Dani Pedrosa
arnette
sunglasses
mod.AN 4063



COPA MUNDIAL FIFA 2006

Lleva los Mundiales a tu móvil y disfuta del mejor fútbol

El Mundial casi está aquí. Este año será Alemania el país que albergue el mayor evento futbolístico del planeta y, una vez más, es **Electronic Arts** la compañía designada para realizar el videojuego correspondiente en todas las plataformas imaginables, incluyendo móviles.

Copa Mundial FIFA 2006 contiene todos los equipos y alineaciones completas de los participantes en esta edición, permitiendo adoptar distintas alineaciones, formaciones y estrategias en cada encuentro. Asimismo, se puede ajustar la dificultad a tres niveles diferentes, amén de establecer la duración de los partidos entre tres, cinco y siete minutos. Los modos de juego ofrecen amistosos, penaltis, partido rápido y, por supuesto, *FIFA World Cup*, en el que hay que jugar todas las rondas del Mundial con el equipo elegido hasta ganar la Copa del Mundo. También se incluye un Tutorial que permite hacerse con los controles y movimientos.

El juego presenta una original perspectiva cónica del campo, de manera que tendrás una vista diagonal del mismo, lo que permite contar con unos jugadores de mayor dimensión que en otros títulos y contar con más terreno de juego en pantalla en todo momento. Buenas animaciones y un excelente sonido redondean un juego imprescindible para todos los amantes del fútbol.

ESCALANDO POSICIONES

Antes de comenzar cada partido en el principal modo de juego podrás consultar la tabla clasificatoria para ver la posición que ocupa cada equipo dentro de su grupo, así como los puntos que va acumulando tras cada ronda. Desde este mismo menú podrás ver el calendario de partidos.

COPA MUNDIAL FIFA 2006

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Imposible incluir más posibilidades.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.0 GRÁFICOS: Jugadores de buen tamaño y una animación notable.
9.0 AUDIO: Uno de los pocos juegos de fútbol que se molesta en incluir música y algunos efectos de sonido.
9.0 JUGABILIDAD: Un buen control y gran variedad de movimientos de sencillo acceso.

PlayStation 2 **9.0**



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA


1 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.


2 NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.


3 FIFA WORLD CUP
Vive el Mundial en tu móvil.

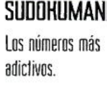

4 WORMS
¡Estos gusanos siguen dando guerra!


5 ANCIENT EMPIRES II
Era posible superar al original.



6 PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.


7 EBOLA CRISIS
Una excelente aventura de producción nacional.



8 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.



9 AGE OF EMPIRES 2
El mejor juego de estrategia en tiempo real


10 ASTERIX Y LOS VIKINGOS
Rescata al hijo del jefe.

Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

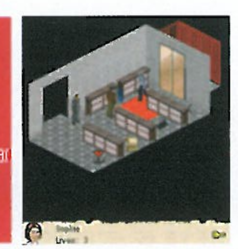
04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN **WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS**



CADA COSA EN SU LUGAR

A lo largo del juego irás encontrando diversos objetos que podrás acumular en tu inventario. Algunos de ellos sólo se podrán utilizar en el lugar y momento adecuados, aunque la opción más evidente no será siempre la correcta...



EL CÓDIGO DA VINCI

LA BÚSQUEDA COMIENZA

Es sin duda una de las películas más esperadas de los últimos años, tanto por el sorprendente reparto de actores como por su argumento, capaz de poner en entredicho uno de los pilares de la religión católica, lo cual ha provocado que se vea envuelto en cierta polémica. En exclusiva para **emoción** tienes ahora el primero de una serie de juegos que recorren, de diferentes maneras, el intenso filme protagonizado por Tom Hanks. Combinando acción, aventura, algo de plataformas y *puzzles*, ***La Búsqueda Comienza*** pone en manos del jugador a los dos personajes que investigan el misterio, recorriendo los escenarios más emblemáticos y resolviendo diversas situaciones con habilidad e inteligencia empleando distintas pistas para resolver algunos enigmas. Los gráficos se presentan en una perspectiva isométrica y recrean con toda la fidelidad que permite la tecnología actual los distintos escenarios y personajes. La animación es buena y la atmósfera resulta bastante creíble gracias al uso de un amplio reparto de extras, desde perros guardianes a vigilantes de museo y otros que contribuyen a dar vida a una aventura. Finalmente, destacar que el juego para móvil editado por **BLAZE** ofrece una visión diferente del juego ofrecido para otras plataformas y editado por **Take2**, de modo que resulta un complemento perfecto.

EL CÓDIGO DA VINCI: L.B.C.

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una fenomenal adaptación de la película
[-] No hemos encontrado nada negativo

9.6 GRÁFICOS. La ambientación visual es sobresaliente y recrea muy bien los diferentes escenarios.

7.0 AUDIO. Un uso correcto del sonido que no destaca especialmente de la tónica general en móviles.

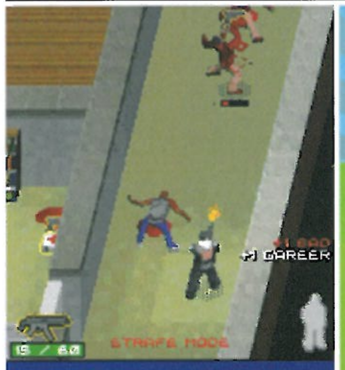
9.6 JUGABILIDAD. Si en la variedad está el gusto, La Búsqueda Comienza le gustará mucho.



9.6 (SOBRE 10)

NOTICIAS MOVISTAR





EL CRIMEN PAGA

True Crime New York City llega a móviles con una adaptación soberbia que aprovecha al máximo las posibilidades del Terminal. Al igual que en el juego para PlayStation 2 lanzado el año pasado, asumirás el papel de Marcus Reed para acabar con el crimen en las calles de Nueva York. Podrás abusar de la fuerza (obteniendo puntos de poli malo) o adecuar tus métodos a la gravedad de la amenaza que afrontes, lo que te proporcionará una buena reputación y posibilidades de progreso en tu carrera. Desde un mapa principal acudirás a distintos escenarios donde ha habido asesinatos y podrás incluso emplear el sigilo para evitar situaciones imposibles.



Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

ATRÉVETE CON LUMINES

Gameloft se ha ocupado de mantener la fórmula tal cual fue originalmente concebida para PSP. La mecánica está inspirada en el Tetris original, con la variante de que los cuadrados que componen los bloques se desligan al caer para rellenar cualquier hueco que haya debajo. Una línea que barre la pantalla se encarga de eliminar cualquier bloque mínimo de 2x2 del mismo color, aumentando la dificultad a medida que avanzas, y en las diferentes modalidades disponibles.





ÓRDAGO A LO GRANDE

Virtual Toys presenta VT Mus Online, un juego de Mus cuyo atractivo se halla en la posibilidad de jugar On-line contra otros oponentes. Las reglas son las convencionales y la mecánica la misma, con un sistema de menús desplegables que permiten acceder a las diferentes opciones cuando llega el turno del jugador, desde dar mus a envidar, subir, echar órdago o pasar, entre otras. La inteligencia artificial para el juego en solitario es bastante buena, si bien la experiencia mejora en multijugador.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR 



1 SOCOM US NAVY SEALS
Acción táctica al límite.



2 ASTERIX Y LOS VIKINGOS
Rescata al hijo del jefe



3 MOTO GP URT 3
Siente toda la intensidad de la velocidad.



4 WORMS
Una original y divertida guerra entre gusanos.



5 PANG
Vuelve la moda de reventar bolas de colores.



6 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



7 ALONSO 2005
El campeón del mundo vuelve a ser actualidad.



8 TRIVIAL PURSUIT VOL.3
Nuevas preguntas y desafíos.



9 PUZZLE BUBBLE
Hay fórmulas válidas hoy y siempre.



10 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



HEAVENLY SWORD

EL TÍTULO MÁS SORPRENDENTE DEL CATÁLOGO de PlayStation 3 asombra a crítica y público de la Feria E3. La ninja del pelo rojo viene dispuesta a repartir en alta definición

LA DEMO > La versión presentada en el E3 sumergía a la protagonista en un combate contra una oleada incesante de enemigos.



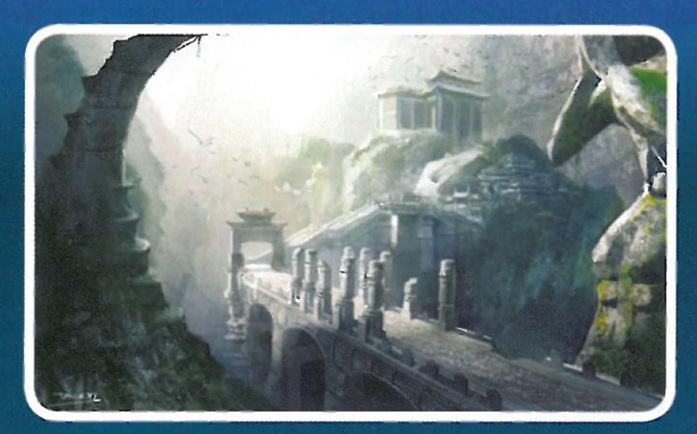


ANDY SERKINS > El actor que en su día pusiese voz y movimiento al Gollum de El Señor De Los Anillos y a King Kong hace lo propio con el malo del juego.

Si el pasado año nos dejó con la boca abierta gracias a un espectacular vídeo presentado durante la conferencia de prensa de **Sony**, doce meses después la promesa de espectacularidad, acción a raudales y gráficos que hasta ahora parecían imposibles de mostrar en un sistema de entretenimiento doméstico se ha cumplido. ***Heavenly Sword*** ocupó un lugar preferente ante las más de dos mil personas que abarrotaban el auditorio. El propio Phil Harrison, máximo responsable de los estudios de programación de **Sony C.E.** hizo de maestro de ceremonias mientras uno de los creadores jugaba allí mismo y mostraba todas sus virtudes. Pese a lo que muchos puedan pensar por la apariencia del juego, no se trata de una producción japonesa, sino que ha sido desarrollada en el Viejo Continente, más concretamente en Cambridge (Reino Unido) por un grupo de programación llamado **Ninja Theory**. La pomposidad y grandilocuencia con la que ha sido descrito hace, sin embargo, perfecta >

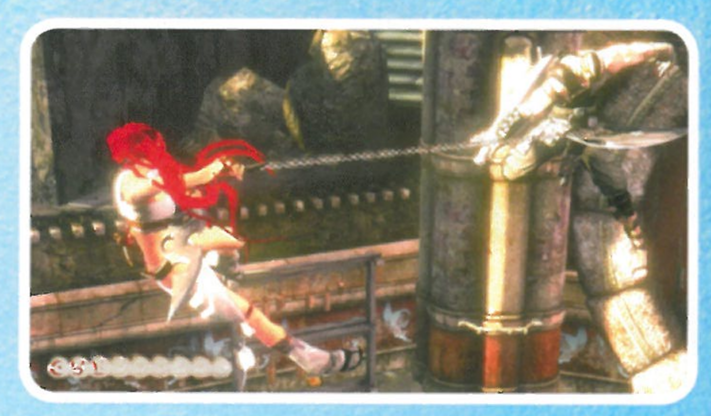
ARTE «NEXT GEN»











ARMA MORTAL > El nombre del juego se debe al filo que empuña Nariko, y que un día fue blandido por una divinidad. Por ello, provoca la muerte a todo humano que ose tocarlo. Pero antes, eso sí, proporciona una fuerza y contundencia sin parangón.

justicia al juego: sobrecogedoramente bello y emocionalmente cargado, ofreciendo un rendimiento dramático de los personajes sin precedentes. Un cuento de venganza brutal y violento, protagonizado por la bella y letal Nariko, que busca resarcirse del daño infligido a su pueblo por el malvado King. Tantas ganas le tiene que no duda en empuñar la Espada Celestial que da nombre al juego, un arma mítica y poderosa pero que provoca la muerte al que la blande a las pocas horas. Esta lucha contra el tiempo en escenarios del Oriente medieval en alta resolución ha visto cómo Andy Serkins (*Gollum* y *King Kong*) se ha involucrado en el desarrollo creativo, encarnando al némesis de Nariko. Si el apartado técnico representa perfectamente lo que se puede esperar de la máquina con el corazón más poderoso creado nunca por el hombre, con decenas de enemigos en pantalla moviéndose con una fluidez total, la mecánica también da

A pesar de que, por el momento, sólo hemos podido ver en movimiento uno de los niveles del juego, que se desarrolla en una especie de coso de gladiadores en medio de una llanura, los entornos que los grafistas de Heavenly Sword han creado partiendo de los bellos bocetos en dos dimensiones que podéis ver aquí prometen recrear de una forma espectacular un Oriente medieval cargado de mitos y leyendas. Castillos, murallas, bosques y pueblos asolados serán algunos de estos lugares.

LA TEORÍA DE UN NINJA

El equipo de programación de Heavenly Sword tiene su base de operaciones en la universitaria ciudad de Cambridge, a un par de horas por carretera de la capital del Reino Unido. Fue fundado en noviembre de 2004 y este lanzamiento para PlayStation 3 es su primer proyecto. Desde el principio, los mandamases de Sony C.E. vieron un enorme potencial en estos programadores y convirtieron el juego en uno de los platos fuertes de la consola. En la foto podéis ver a sus tres fundadores, Nina Kristensen, Mike Ball y Tameem Antoniades junto con Ken Kutaragi (el «padre» de PlayStation), quien fue a visitarles recientemente.







NARIKO > El [illegible] de la protagonista es de lo más [illegible] que se ha visto en el E3

un paso de gigante hacia adelante. Como si de una perfecta coreografía se tratara, Nariko despacha a los enemigos con su espada y con una especie de garfio de una forma drástica, imaginativa y muy bella. Si has visto algunas de las últimas producciones de cine oriental de acción, ya sabrás de lo que estamos hablando. Lanzar a un rival decenas de metros por el aire, saltar y seguir propinando golpes, o tirarle al suelo y acabar con su virilidad de un tajo son algunas de las acciones que hemos visto que Nariko domina a la perfección. Lo mejor de todo es que ya no se trata de especulaciones; el juego ha estado presente en el stand de **Sony** para que todos los asistentes a la Feria pudieran probarlo, y la acogida ha sido excepcional. El mes de diciembre, poco después del lanzamiento de **PlayStation 3**, ha sido anunciado como la fecha de salida por los programadores. Desde luego, si esto es lo que se avecina, no podemos esperar a tenerla entre nuestras manos.

GRAN TURISMO HD

1080 RAZONES PARA ESPERAR CON ANSIA LA LLEGADA DE PLAYSTATION 3



LA MULTITUD > El público que rodea los circuitos está modelado en 3D y reacciona al comportamiento de los vehículos.





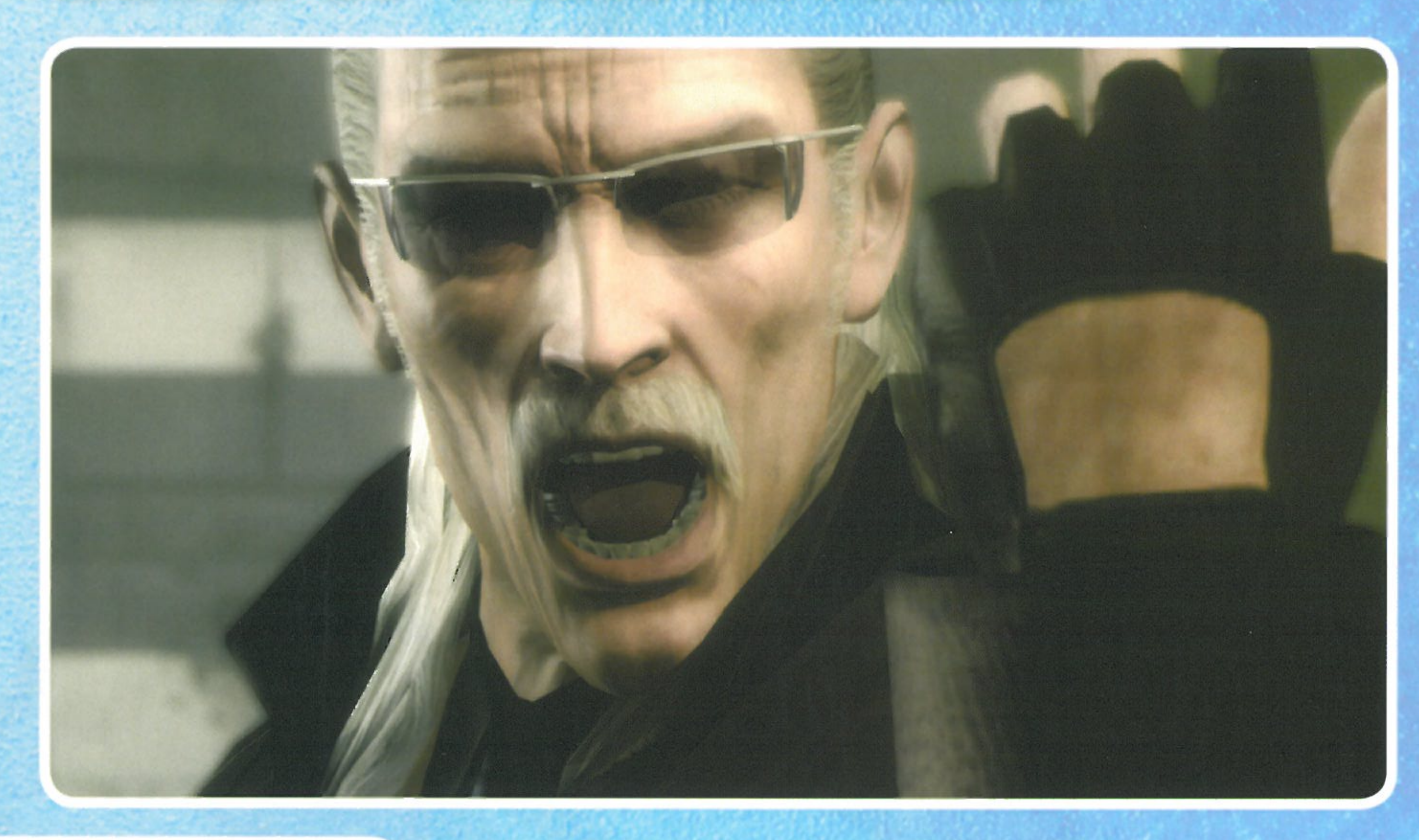




El propio Kazunori Yamauchi, presidente de **Polyphony Digital**, ha sido el encargado de presentar el salto de *Gran Turismo* a la nueva generación, con una *demo* que más tarde estuvo a disposición de todos aquellos que quisieron probarlo en la Feria. El subtítulo del juego ya indica dos cosas. La primera es que el protagonismo absoluto recae en la resolución que es capaz de mostrar el juego: 1920x1080p., algo que hoy en día muy pocos monitores llegan siquiera a soportar. El otro detalle que hace saber es que no se trata del próximo capítulo de la saga (de hecho su proceso de programación es más corto), sino de una especie de versión mejorada y ampliada de la anterior edición, a la que se han incluido ahora motocicletas. Los circuitos presentados fueron cuatro: *Tokyo R246*, **Nurburgring**, *Circuit de la Sarthe* y *Grand Canyon*, siendo este último el más impresionante gracias a sus texturas fotorrealistas. En cuanto a los vehículos, se podía escoger desde un *Bentley* hasta un *Shelby Cobra*, pasando por el clásico *Nissan Skyline* o el *Mitsubishi Lancer Evolution*. El juego estará listo a comienzos del año que viene, por lo que no será uno de los juegos de lanzamiento. En cualquier caso, y pese a no ser el más impresionante, sí que dejaba a las claras las posibilidades de **PlayStation 3** para moverse con soltura a altísimas resoluciones.

LA ALTA RESOLUCIÓN LLEGA A LA SAGA GRAN TURISMO

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS



SNAKE SE ENFRENTA AL PEOR DE SUS ENEMIGOS EN UNO DE LOS JUEGOS MÁS ACLAMADOS DE LA FERIA







MERYL > La compañera de fatigas de Snake en el primer Metal Gear es ahora miembro del equipo «Foxhound».

Desde que hiciera acto de presencia hace algunos meses en forma de tráiler, millones de usuarios en todo el mundo esperaban este **E3** para descubrir todo lo que tiene que ofrecer la nueva producción de Kojima; en teoría el último juego de la saga que se encargará de dirigir. Y esta vez tampoco ha decepcionado. Nada menos que quince minutos de vídeo generado íntegramente con el motor gráfico que empleará el juego final (algo que es norma de la casa cuando se trata de *Metal Gear*). La conferencia de prensa de **Konami** fue el marco perfecto para presentarlo, y más tarde se proyectó una y otra vez de manera incesante en su *stand*. La historia que relata este montaje se sitúa en un futuro cercano. Los Estados Unidos de América han vendido tanto material de guerra de última generación a grupos privados que se encuentran con un serio problema: cinco de estos grupos se han unido en una mis-



RAIDEN > Enfundado en el traje de Cyborg Ninja, hace una espectacular aparición enfrentándose a un grupo de Metal Gears que amenazan a Snake armado con su espada.







teriosa organización llamada «Outer Heaven» y su poder militar rivaliza incluso con el del país más desarrollado del mundo. Al frente de este grupo armado no está sino Liquid Ocelot, bien conocido por todos los *fans* de la saga. También hacen acto de presencia en este tráiler otros personajes más o menos populares, como Meryl (la chica del primer *Metal Gear Solid*), Otacon (de *MGS2*), Raiden, la doctora Naomi, el coronel Campbell... y por supuesto los *Metal Gear*, a los que Snake se enfrenta en un escenario urbano en Oriente Medio. Sin duda, lo más sorprendente es ver el estado del protagonista, al que se refieren como «Old Snake». Seis meses le separan de la muerte, ya que un extraño virus está acabando con él poco a poco. Pero antes tendrá que vérselas con su «hermano» Liquid. El final llega con una impactante imagen, que no os vamos a revelar aquí...

UN ENVEJECIDO SNAKE SE ENFRENTA A SU «HERMANO»

FINAL FANTASY XIII

SQUARE ENIX NO TEME A LAS SUPERSTICIONES

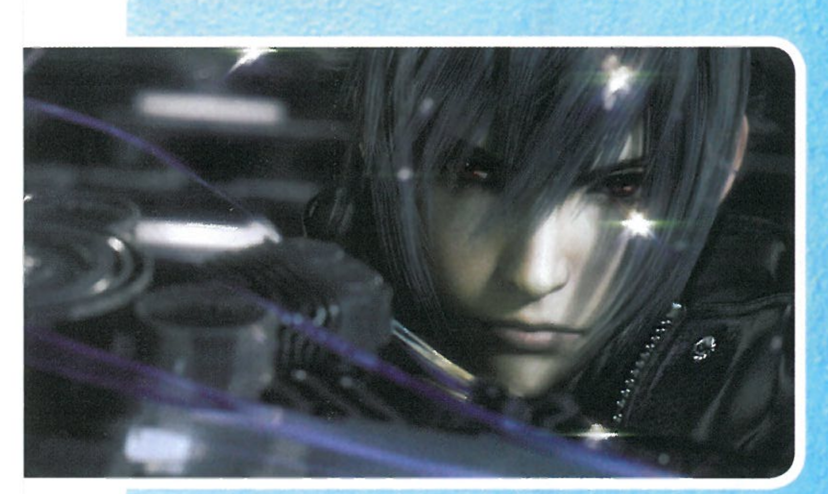
En la conferencia de prensa de la sagrada **Square Enix** anterior al **E3** saltó la bomba informativa, que diría alguno. La decimotercera entrega de su saga de RPG por excelencia saldrá en exclusiva para **PS3**, aunque habrá que esperar algún tiempo después de que la consola esté en la calle. Su productor, Yoshinori Kitase, y el resto de su equipo han creado un nuevo motor llamado *White Engine* que hará sencillo combinar el renderizado de gráficos en alta resolución, la física, las escenas cinemáticas y el sonido, y efectos especiales. El tráiler mostrado impresiona sobre todo por su calidad técnica y, aunque muchos hubieran jurado que se trataba de una secuencia CG, los responsables aseguraron que estaba creado con este motor. Una joven creada con todo lujo de detalles evoluciona por unos escenarios futuristas y acaba con decenas de enemigos a la vez en una batalla llena de acción y movimientos imposibles. Ver para creer.







EL TRÁILER > Este montaje proyectado por Square Enix mostraba varios momentos del juego, escenas cinemáticas, batallas... El aspecto del juego recuerda mucho más a Final Fantasy X y X-2 que al XII, algo que se explica dada la procedencia de sus programadores.





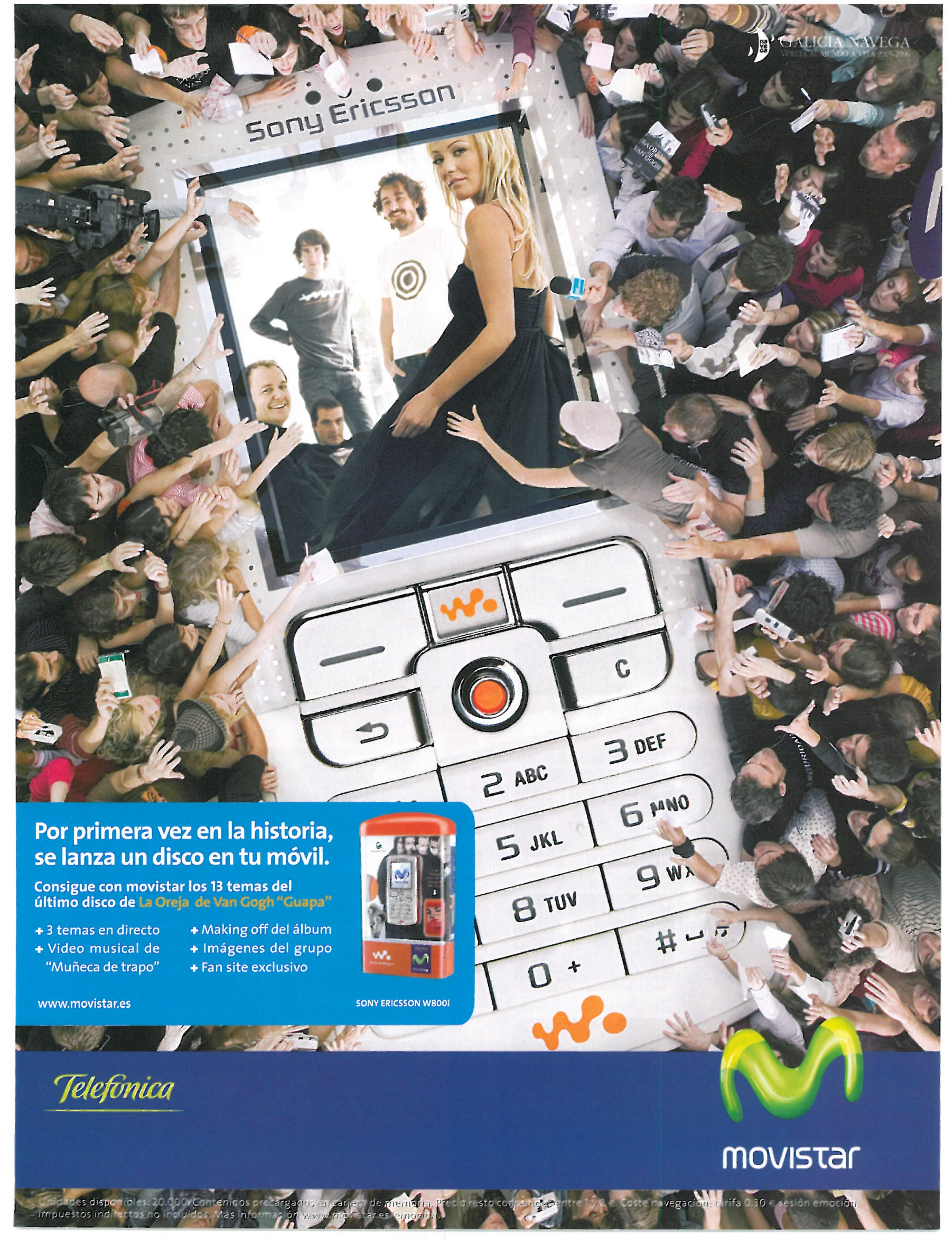
FINAL FANTASY VERSUS XIII

DOBLE RACIÓN DE FANTASÍA

Tras el impacto del tráiler de ***Final Fantasy XIII*** ya nadie esperaba más de esta saga por el momento. Pero **Square Enix** siempre sorprende, y esta vez volvió a hacerlo con este título. El vídeo muestra a un misterioso individuo vestido de negro y sentado en lo que parece el trono de un palacio. El equipo de programación del juego se compone de algunos de los responsables del desarrollo de la película *Final Fantasy VII: Advent Children*, que se ocuparán de la parte técnica, y de los que hicieron posible las dos ediciones de *Kingdom Hearts* con Tetsuya Nomura a la cabeza, los cuales se encargarán de la mecánica. Poco más se sabe por el momento, pero apunta buenas maneras.



LA COMPILACIÓN > Estos dos títulos, junto con otro lanzamiento para terminales de móviles, componen lo que Square Enix ha bautizado como «Fabula Nova Crystallis».


Sony Ericsson
2 ABC
3 DEF
5 JKL
6 MNO
8 TUV
0 +
C
Por primera vez en la historia, se lanza un disco en tu móvil.
Consigue con movistar los 13 temas del último disco de La Oreja de Van Gogh "Guapa"
+ 3 temas en directo
+ Video musical de "Muñeca de trapo"
+ Making off del álbum
+ Imágenes del grupo
+ Fan site exclusivo
www.movistar.es
SONY ERICSSON W800i
Telefónica
movistar
Unidades disponibles: 20.000. Contenidos precargados en tarjeta de memoria. Precio resto contenidos entre 1 y 2 €. Coste navegación: tarifa 0,30 € sesión emoción.
Impuestos indirectos no incluidos. Más información www.movistar.es/emocion.

LANZAMIENTOS SONY C.E.

LA ARTILLERÍA PESADA DE SONY CONTINÚA CON UN CATÁLOGO DE VIEJOS CONOCIDOS Y ALGUNAS SORPRENDENTES CARAS NUEVAS

RESISTANCE: FALL OF MAN



Mezcla una guerra ambientada en cualquier capítulo de *Call Of Duty* con un arsenal propio de *Ratchet & Clank* y obtendrás como resultado el primer título de **Insomniac** para **PS3** en alta definición (1080p). Hasta 32 jugadores On-line.



MOTORSTORM

Los creadores de la exitosa franquicia *World Rally Championship* están desarrollando un vibrante juego de conducción donde manejarás toda clase de vehículos (*ATV* y *buggies* entre otros) en un total de 12 circuitos iniciales (se irán añadiendo contenidos descargables). El motor gráfico utiliza la tecnología *Havoc* para recrear una experiencia al volante divertida e hiperrealista.



EN LA VARIEDAD... > Más de 35 tipos de vehículos repartidos en siete clases: motos, coches...









PERIFÉRICOS > Customizable al cien por cien, el nuevo título de London Studio será compatible con la cámara EyeToy, PSP y unos nuevos micrófonos plateados.

SINGSTAR

El ejemplo perfecto para demostrar las posibilidades del comercio electrónico. Descarga tu propia lista de éxitos (más de 3.000 canciones iniciales en la tienda *SingStore*) y compite On-line con el resto de usuarios de la comunidad *SingStar*.

GENJI 2

Tres años han transcurrido desde que Yoshitsune desenfundara su espada samurái por última vez. **PlayStation 3** reclama de nuevo a los clanes *Genji* y *Heishi* en una secuela que conserva el estilo de combate de su predecesor pero aumentando las posibilidades de juego. Podrás elegir entre cuatro personajes en cualquier momento, guiándolos hacia la victoria en bellos escenarios del Japón feudal.









FORMULA ONE 2006

Uno de los máximos protagonistas de la conferencia de prensa del pasado año (lo mostrado se asemejaba al por entonces bautizado *Vision GT*) regresa a la parrilla de salida de **PS3** con unos gráficos que consagran a **Studio Liverpool** como una de las desarrolladoras más prolíficas de la recién estrenada **SCE Worldwide Studios**. Con la licencia de la FIA para que puedas disfrutar de Fernando Alonso en *HD*, incluye la opción de utilizar tu **PSP** como retrovisor conectándola vía USB.









LICENCIA FIA > Como en versiones anteriores, la licencia oficial del Mundial de F1 está asegurada para dotar al juego del mayor realismo posible.

PROYECTO NAUGHTY DOG

Lo nuevo de los chicos de *Jak & Daxter* se trata de una aventura de acción que mezcla la estética de *Pitfall* y *Tomb Raider* (aunque con un protagonista masculino de lo más «metro») con un desarrollo similar al de *Prince Of Persia*. Tan sólo se han mostrado un par de minutos del juego en la conferencia del día 8 pero éstos bastaron para hacernos una idea del cambio de registro efectuado por la compañía con sede en Santa Mónica tras la marcha de Jason Rubin. Excelentes gráficos y animaciones junto a una concepción de juego más adulta conforman las bases de este prometedor título.











JOVEN INDIANA JONES > Los movimientos del personaje son muy variados. Podrás pelear cara a cara o utilizar distintos tipos de armas. De igual modo, los vehículos y las trampas están servidos.

EIGHT DAYS

Bienvenidos al desierto de Arizona. La invitación, cortesía de **London Studio**. Velocidad a manos de un potente bólido, acción en tercera persona y un trasfondo mafioso que recuerda al de *The Getaway* por algunos momentos, a *Pursuit Force* en otros. Lamentablemente sólo estaba presente en forma de un espectacular *teaser*, secuencia que hizo la boca agua a todos los asistentes. Prometer, promete mucho.



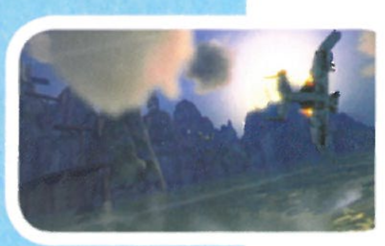
MAFIA > Los asuntos sucios vuelven a estar presentes en la nueva creación de London Studio.

WARHAWK

El título de **Incognito** fue uno de los juegos que se utilizaron para presentar el nuevo mando de **PS3**. Combates aire-tierra, cientos de naves y vehículos en pantalla, y la posibilidad de realizar tus propias tácticas de combate son algunas de sus características.







TEKKEN 6

EL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO REGRESA CON MÁS FUERZA QUE NUNCA

De nuevo, un vídeo generado con el motor de lo que será el juego ha puesto a las claras que lo mostrado el pasado año no iba desencaminado. En éste se puede ver a Jin Kazama peleando contra un nuevo personaje, una espectacular chica rubia de generosas proporciones. El modelado de los cuerpos y su grado de detalle, impresionantes.









RIDGE RACER VII

GÉNERO: Conducción
COMPAÑÍA: Namco



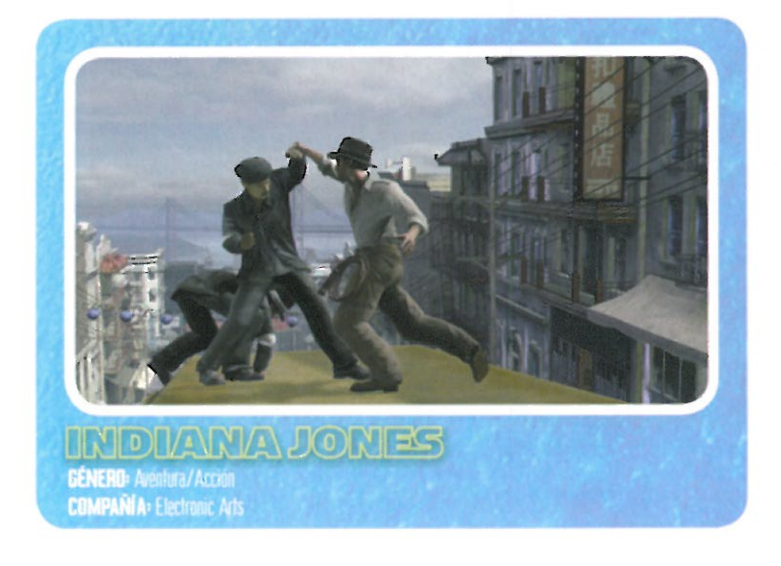
ARMY OF TWO

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Electronic Arts



SUPERMAN RETURNS

GÉNERO: Aventura/Acción
COMPAÑÍA: Electronic Arts



INDIANA JONES

GÉNERO: Aventura/Acción
COMPAÑÍA: Electronic Arts

Fórmula 1

Fórmula 7

novedad

La fórmula de la energía.
La única barrita con 7 cereales.
Haz como nuestro gran campeón.
Toma energía sin parar.



La energía del campeón


Gana fantásticos regalos con Hero Muesly. Infórmate de nuestras promociones en www.heromuesly.com

ASSASSIN'S CREED

AVENTURAS MEDIEVALES DE LOS CREADORES DE PRINCE OF PERSIA

Ha sido una sorpresa, pero desde luego ha conseguido convertirse en uno de los títulos de los que todo el mundo está hablando. El estudio de programación que **UbiSoft** tiene en Montreal se encuentra desarrollando esta aventura de acción que goza de una libertad de movimientos inmensa, algo así como un *GTA* pero ambientado en la época medieval, más concretamente durante la Tercera Cruzada. El protagonista, llamado Altair, es un asesino muy diestro con las armas; realiza unos movimientos y ataques que nada tienen que envidiar a los del Príncipe de Persia. Pero además, cuenta con otras muchas posibilidades para eludir el combate o acabar con los enemigos sin ser detectado, además de poder interactuar con los ciudadanos que pueblan los alrededores.



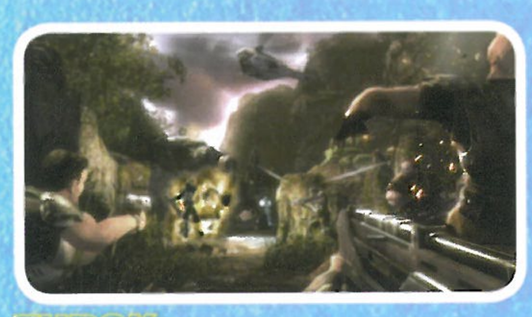


HAZ LO QUE DEBAS > UbiSoft ha prometido que este título dejará al jugador vivir la aventura de la manera que él desee, ya sea decantándose por la acción, la aventura, la infiltración o una mezcla de todas estas posibilidades.



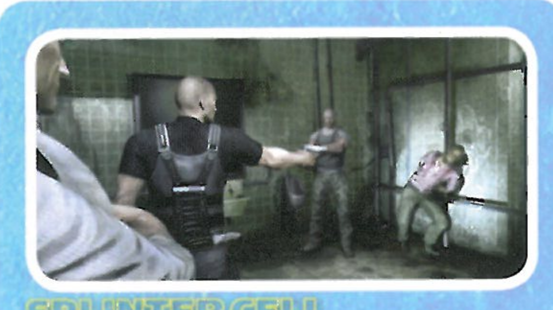
HAZE

GÉNERO: Shooter Subjetivo
COMPAÑÍA: UbiSoft



TUROK

GÉNERO: Shooter Subjetivo
COMPAÑÍA: Buena Vista Games



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

GÉNERO: Espionaje Táctico
COMPAÑÍA: UbiSoft



STRANGLEHOLD

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Midway

LA CIUDAD TE NECESITA

POLICE

URBAN CHAOS

UNIDAD ANTIDISTURBIOS™

www.urbanchaosgame.com

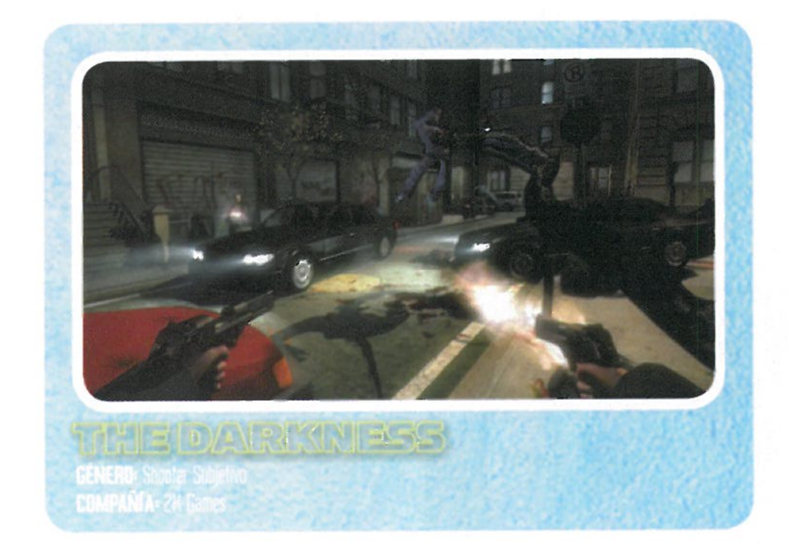

PlayStation®2

rocksteady™



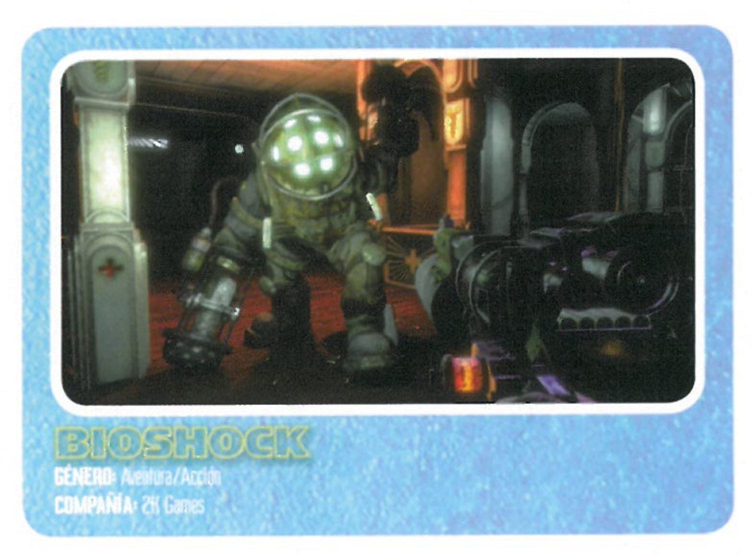






THE DARKNESS

GÉNERO: Shooter Subjetivo
COMPAÑÍA: 2K Games



BIOSHOCK

GÉNERO: Aventura/Acción
COMPAÑÍA: 2K Games



RAYMAN RAVING RABBIDS

GÉNERO: Aventura/Plataformas
COMPAÑÍA: UbiSoft



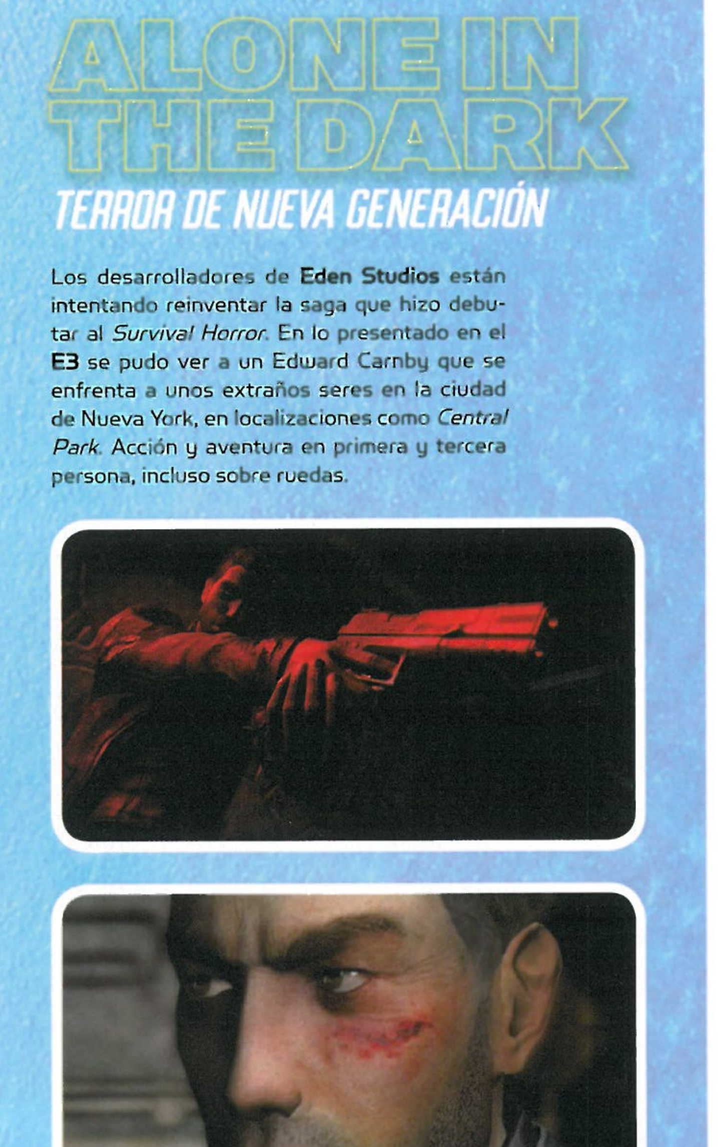
CALL OF DUTY 3

GÉNERO: Shooter Subjetivo
COMPAÑÍA: Activision

ALONE IN THE DARK

TERROR DE NUEVA GENERACIÓN

Los desarrolladores de **Eden Studios** están intentando reinventar la saga que hizo debutar al *Survival Horror*. En lo presentado en el **E3** se pudo ver a un Edward Carnby que se enfrenta a unos extraños seres en la ciudad de Nueva York, en localizaciones como *Central Park*. Acción y aventura en primera y tercera persona, incluso sobre ruedas.





OTROS JUEGOS

EL CATÁLOGO DE PLAYSTATION 3 SE COMPONDRÁ DE MUCHOS MÁS TÍTULOS. A CONTINUACIÓN OS OFRECEMOS IMÁGENES DE ELLOS.



CODED ARMS: ASSAULT



ELVEON



FATAL INERTIA



UNREAL TOURNAMENT 2007



GUNDAM: M.S.



WWE SMACKDOWN 2007



BROTHERS IN ARMS 2



EYE OF JUDGEMENT



DYNASTY WARRIORS BB



UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE



TONY HAWK'S PROJECT 8



HELLBOY



GOLDEN AXE



ARMORED CORE 4



FRONTLINES: FUEL OF WAR



WARDEVIL



RAINBOW SIX VEGAS



MERCENARIES 2

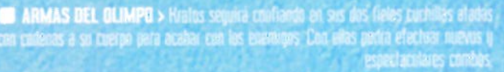


LAIR

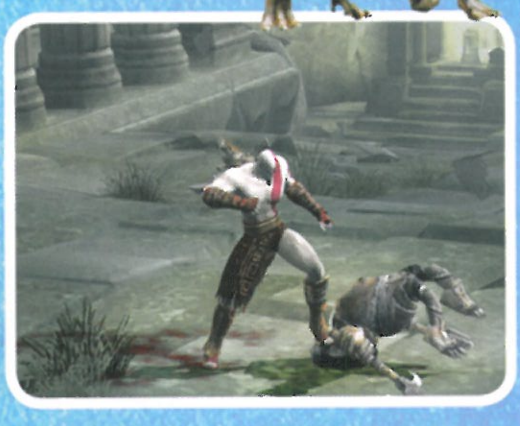
GOD OF WAR 2

EL REGRESO DE KRATOS, MÁS CABREADO QUE NUNCA





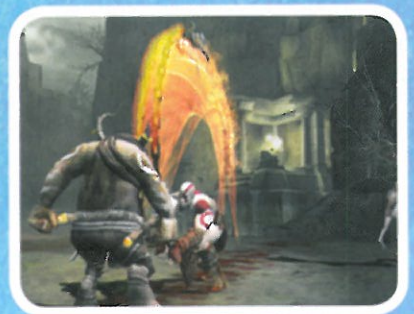
ARMAS DEL OLIMPO > Kratos seguirá confiando en sus dos fieles cuchillas atadas con cadenas a su cuerpo para acabar con los enemigos. Con ellas podrá efectuar nuevos y espectaculares combos.





Uno de los juegos más aclamados del pasado año contará con su secuela el mes de febrero del próximo año. A pesar de los rumores, lo hará finalmente en **PlayStation 2**, y no en su sucesora. La historia continúa donde la dejó el juego original. Kratos se ha convertido en el Dios de la Guerra y reparte justicia desde su trono en el Olimpo. Sin embargo, aún le quedan algunas deudas pendientes con los dioses que un día le traicionaron. Para ello, no dudará en visitar los lugares más recónditos del planeta. Los que acudieron al **E3** pudieron disfrutar con una *demo* jugable que dejaba bien a las claras que la orientación del juego es la misma: mucha acción salvaje, plataformas y *puzzles* inteligentes. Nuevos monstruos de la mitología griega, como los cíclopes, aparecerán en los niveles, y ahora Kratos contará con inéditos poderes divinos. Podrá conseguir, por ejemplo, la alas de Ícaro para planear durante unos instantes y llegar a lugares inaccesibles. Otra de las novedades son las fases en las que el anti-héroe surca los cielos a lomos de Pegaso acabando con todo tipo de enemigos alados, como las arpías.





DISPONIBLE: 19/05/06

COMPLETAMENTE EN CASTELLANO

WWW.X-MENGAME.COM

X

EL VIDEOJUEGO OFICIAL

DOMINA EL PODER DE LOS X-MEN

Desata la furia, la velocidad y la agilidad de los X-Men como nunca hasta ahora, y vive los acontecimientos que preceden a la historia de la película *X-Men: la decisión final*. Descubre elementos cruciales del universo X-Men, desde los villanos a los escenarios del nuevo filme, y potencia al máximo tus poderes de superhéroe.





PlayStation.2











activision.com





B-BOY

GÉNERO: Baile
COMPAÑÍA: Sony C.E.



BUZZ: THE SPORTS QUIZ

GÉNERO: Party Game
COMPAÑÍA: Sony C.E.



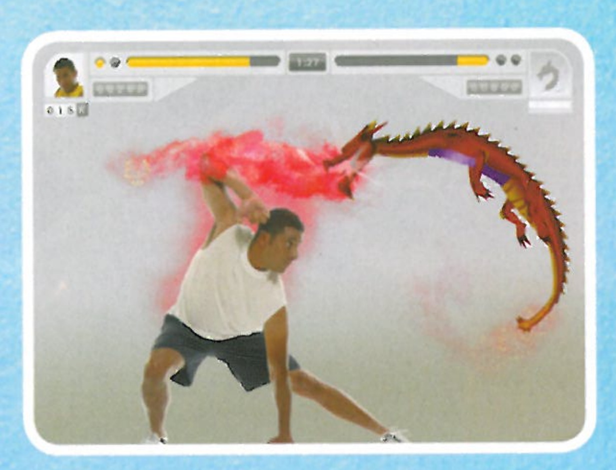
BUZZ JR. JUNGLE PARTY

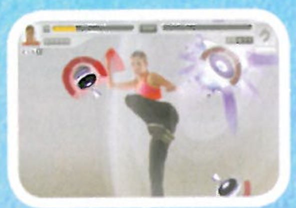
GÉNERO: Party Game
COMPAÑÍA: Sony C.E.

EYETOY KINETIC COMBAT

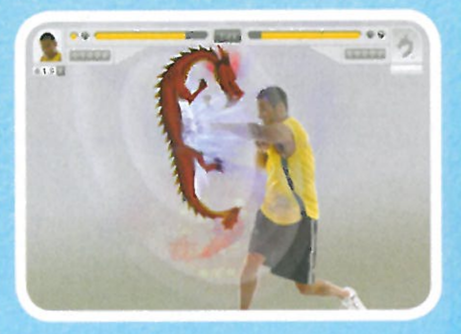
CONVIÉRTETE EN TODO UN EXPERTO DE LAS ARTES MARCIALES

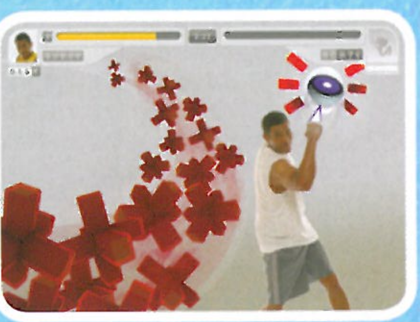
Tras el éxito de la primera entrega, que proponía un entrenamiento deportivo en toda regla, llega ahora esta secuela que va un poco más allá. El jugador se colocará delante de la cámara *EyeToy* para aprender hasta 200 movimientos diferentes del milenario arte marcial conocido como *Heung Gar Kung Fu*. Para ello se ha introducido un nuevo entrenador personal llamado Leon especializado en la materia. El curso de aprendizaje constará de cuatro niveles que trabajarán la agilidad, el equilibrio, la fuerza y la técnica, y al acabar tendrá lugar un examen.













EYETOY PLAY SPORTS

GÉNERO: Party Game
COMPAÑÍA: Party Game



APE ESCAPE: MILLION MONKEYS

GÉNERO: Plataformas
COMPAÑÍA: Sony C.E.









VALKYRIE PROFILE SILMERIA

AVENTURAS EN TIERRAS NÓRDICAS

Los creadores de la saga *Star Ocean* y de *Radiata Stories* se han encargado de crear la secuela de uno de los RPG más apreciados de la última época de **PSone**. Tomando elementos de la mitología nórdica, el argumento cuenta la historia de una mítica valquiria que se reencarna en una princesa de la Tierra. A partir de ese momento tendrá que buscar aliados entre los guerreros más fuertes para defender su causa. El desarrollo de la aventura tiene lugar en bellos entornos con *scroll* horizontal, y la resolución de *puzzles* y las plataformas también tienen su importancia. Los combates se ejecutarán por turnos, y en ellos podrás comandar a tu equipo de personajes de forma independiente y realizar todo tipo de *combos*.

COMBATES MUY ARCADE > A pesar de que se desarrollan por turnos, durante las batallas tendrás control absoluto sobre tu grupo de personajes y podrás combinar sus ataques.



GOD HAND

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Capcom



LEGO STAR WARS II

GÉNERO: Lucas Arts
COMPAÑÍA: Aventura/Acción



MK ARMAGEDDON

GÉNERO: Lucha
COMPAÑÍA: Midway



DAWN OF MANA

GÉNERO: RPG
COMPAÑÍA: Square Enix



DESTROY ALL HUMANS! 2

GÉNERO: Aventura Acción
COMPAÑÍA: THQ

KILLZONE: LIBERATION

CONTINÚA LA GUERRA BAJO UN PUNTO DE VISTA COMPLETAMENTE DIFERENTE

Los programadores de **Guerrilla** han decidido romper con la fórmula que tanto éxito les dio en **PS2** para la adaptación de *Killzone* a **PSP**. Antes de que acabe el año los poseedores de la portátil de **Sony** podrán disfrutar de un juego de acción en tercera persona con una perspectiva isométrica, algo así como un *Untold Legends* con disparos y un fuerte componente estratégico. En muchos momentos irás acompañado de miembros de tu equipo a los que podrás dar órdenes. El modo On-line para varios jugadores también estará contemplado.

PERSPECTIVA > La nueva situación de la cámara permite un acercamiento a la acción completamente diferente

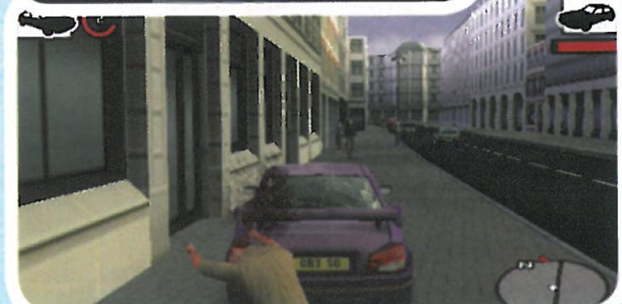


EN EQUIPO > Cuando estés acompañado podrás dar órdenes a tus compañeros









GANGS OF LONDON

GÉNERO: Acción
COMPAÑÍA: Sony C.E.



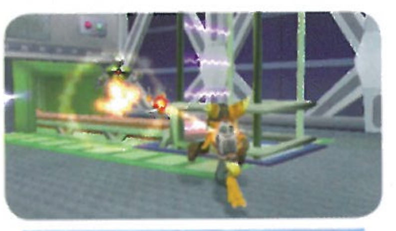
B-BOY

GÉNERO: Baile
COMPAÑÍA: Sony C.E.

WORLD TOUR SOCCER 2

GÉNERO: Deportivo
COMPAÑÍA: Sony C.E.





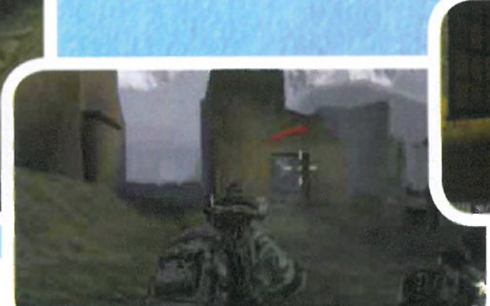
RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

GÉNERO: Plataformas/Acción
COMPAÑÍA: Sony C.E.

SOCOM: FIRETEAM BRAVO 2

GÉNERO: Acción Táctica
COMPAÑÍA: Sony C.E.









¿Te gusta Xperimentar?

Atrévete a descifrar el sabor del nuevo Dan'Up Xperiment y consigue tu premio en www.danup.es

¡Entérate!

Promoción válida del 10 de mayo al 31 de julio de 2.006 para residentes en Territorio Nacional, excepto Canarias, Ceuta y Melilla. Bases depositadas ante Notario. Más información en www.danup.es

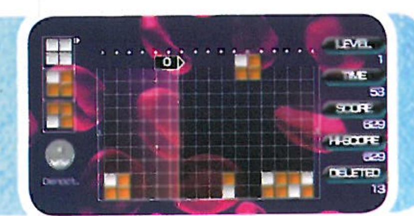


RUSH

GÉNERO: Conducción
COMPAÑÍA: Midway

LUMINES 2

GÉNERO: Puzzle Musical
COMPAÑÍA: Buena Vista Games





SILENT HILL ORIGINS

GÉNERO: Survival Horror
COMPAÑÍA: Konami

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS



UN METAL GEAR COMO LOS DE VERDAD

Por fin los seguidores de Snake podrán experimentar toda la acción que vivieron en su día en **PSone** y **PS2** en la portátil de **Sony**. La historia continúa donde terminó *MGS3: Snake Eater*, en los años 70. Las novedades en la parte jugable se hallan en la incorporación de una cámara en tercera persona adaptada a este sistema y la posibilidad de reclutar camaradas para que se unan a tu equipo.







CODED ARMS CONTAGION

GÉNERO:
Shooter Subjetivo
COMPAÑÍA:
Konami





CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

GÉNERO: RPG/Acción
COMPAÑÍA: Square Enix



NOS COLAMOS EN LA CENTRAL DE SEGA EN JAPÓN

TOP SECRET

POR **NEMESIS**

Del 3 al 7 de abril tuvimos la ocasión de visitar, en exclusiva, las oficinas centrales de Sega en Tokio para ser los primeros en ver los lanzamientos que preparan para este E3. Un viaje breve, pero muy interesante, para descubrir qué trama «una de las grandes»



LOCOS POR LOS ESCARABAJOS > Es la última moda entre los niños japoneses: escarabajos luchadores.

LIMPIEZA «OCULAR» > El summun del confort para los japoneses: ¡un WC que dispara un chorro limpiador!

LA OSTRA AZUL «NIPONA» > El barrio de Shinjuku es conocido por ser territorio Yakuza y albergar locales nocturnos de «mala nota».



SONIC THE HEDGEHOG

La mascota de Sega afronta el salto a PlayStation 3 con un nuevo look, mucho mas adulto

El plato fuerte de los dos días de visita a **Sega** Japón era ver por primera vez cómo ha dado el salto Sonic a las consolas de nueva generación. Para conmemorar el 15 aniversario del personaje, **Sega** ha decidido llamar a este nuevo juego, *Sonic The Hedgehog* (a secas) y no *Sonic Adventure 3*, como sería lo más lógico dado la gran similitud (a nivel de mecánica de juego) que mantiene con las anteriores entregas de *Sonic Adventure*. El desarrollo no ha variado demasiado (correr, correr y correr), pero los gráficos sí ofrecerán un gran salto de calidad, sobre todo en lo referente a la profundidad de los escenarios y las texturas. Sonic y el resto de los personajes (entre los que destaca dos nuevas incorporaciones, la princesa Alice y el psíquico Silver) presentan un *look* mucho más adulto. ¿Lo aceptarán los *fans*?







SONIC RIVALS PARA PSP

Backbone Entertainment ha tenido el honor de programar la primera aventura de Sonic para la portátil de Sony. La mecánica es muy parecida a la de los modos Versus de anteriores juegos de Sonic: el erizo azul competirá con otros tres personajes por llegar el primero a la meta, a través de circuitos repletos de loopings y obstáculos.



MASAHIRO KUMONO
PRODUCTOR DE SONIC



La mecánica de este primer *Sonic* para las consolas de nueva generación parece muy similar a las entregas anteriores. ¿Cuál es su mayor innovación?
Hay un nuevo personaje, Silver, que posee poderes psíquicos, con los que puede mover objetos y destruir a sus enemigos a distancia. Con él accederemos a zonas donde Sonic y el resto de personajes no pueden.

El diseño de Sonic, como personaje, ha evolucionado en esta nueva entrega. ¿Pasará lo mismo con los otros personajes?
Todos los personajes han evolucionado y presentarán un aspecto mucho más realista. Amy ha crecido, al igual que el resto de los personajes, para estar acordes con un Sonic mucho más adulto.

¿Cuál es tu juego favorito de *Sonic*?
De los juegos de Sonic Team, mi favorito es *Nights*.

¿Podrías decirnos algo más sobre el personaje de Alice?
Ha sido bastante complicado combinar personajes de aspecto real, como la princesa Alice, con «mascotas» como Sonic o Tails, pero el resultado final merecerá la pena, lo garantizo.

¿Producirías un Sonic para PSP?
Claro que sí y me gustaría que fuera en 2D, son los juegos con los que crecí, pero las tendencias mandan y tendría que ser tridimensional, seguro.

YAKUZA

Tras su enorme éxito en Japón, Sega va a lanzar en todo el mundo esta aventura de mafiosos repleta de acción

Desde que salió a la venta en diciembre en Japón, Yakuza (conocido allí bajo el título de *Ryuu Ga Gotoku*) se ha convertido en uno de los mayores éxitos de **Sega**. No es de extrañar, por tanto, que hayan decidido comercializarlo en el resto del planeta, a pesar del total desconocimiento que tenemos los occidentales de las reglas que rigen el sub-mundo criminal de la mafia japonesa, la Yakuza. A primera vista, este juego podría parecer un discípulo más de *GTA*, pero atesora valores que lo hacen único, empezando por los combates (en los que se puede utilizar cualquier elemento del escenario como arma) y terminando con su impresionante recreación de las atestadas calles de Tokio. En Yakuza abundan los minijuegos, desde la posibilidad de practicar tu técnica con un bate de béisbol a ligar con chicas de vida disipada en «whiskerias». El productor nos aclaró que no van a cambiar nada del original, ya que sería ridículo eliminar la ambientación 100% japonesa, que es el gran elemento diferenciador de este título respecto a todos los clones de *Grand Theft Auto*.

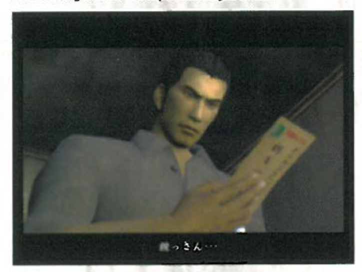


MR. NAGOSHI > (A la derecha), productor de Yakuza, se encargó de presentarnos el juego, una de las grandes apuestas de Sega para este año.



SI LO SÉ, NO SALGO > Tras diez años en la cárcel, el protagonista de Yakuza se verá obligado a volver a pisar los bajos fondos.







ORDEN ANTE TODO > En los McDonalds japoneses no basta con vaciar la bandeja, tienes que echar cada cosa en su sitio: plástico, hielo y comida.

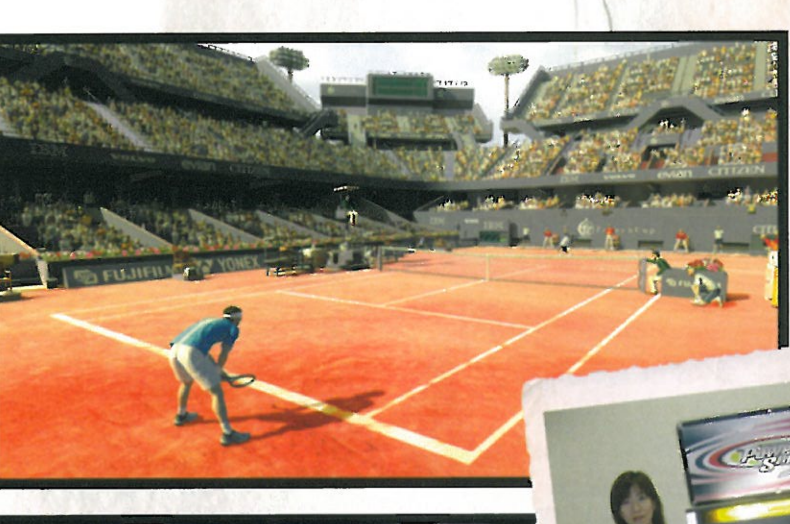
¿Y YO QUÉ COMPRO? > Las calles de Tokio están repletas de máquinas expendedoras con los refrescos más exóticos que puedas imaginar.

VIRTUA TENNIS 3

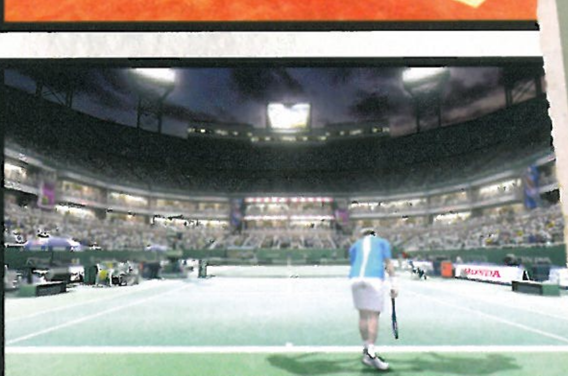


La mejor saga de Tenis del mercado aunará la jugabilidad de siempre con unos gráficos increíbles

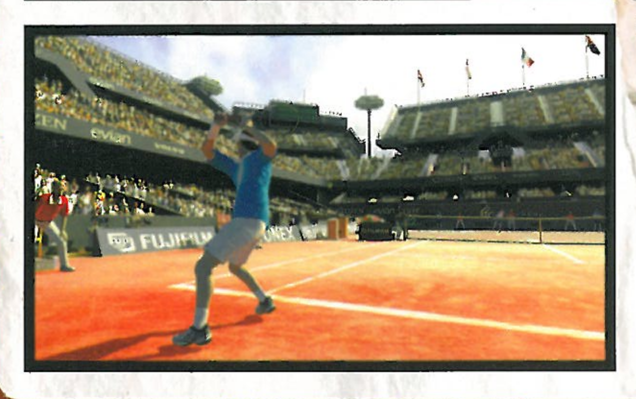
La exitosa saga tenística de **Sega** debutará en **PS3** en la primavera de 2007, pero nosotros tuvimos ocasión de ver, y jugar, con su versión recreativa de la mano de su productora, la presidenta de **AM#3**, Mie Kumagai. Toda una leyenda dentro de **Sega**, la señora Kumagai nos desveló algunas de las novedades que ofrecerá el nuevo *Virtua Tennis*, que contará con unos gráficos sensacionales, gracias a la potencia de la placa *Lindbergh*. Podrás elegir entre 12 de las mayores estrellas del circuito (Nadal, Roddick, Federer, Hewitt...), crear tu propio tenista y participar en todo tipo de minijuegos. El nuevo formato de pantalla 16:9 permitirá además una mejor vista de la pista, lo que repercutirá en una mayor jugabilidad. De hecho, pudimos comprobarlo tras echar unas cuantas partidas. Al finalizar la presentación, nos tuvieron que sacar a empujones, porque encadenábamos una partida tras otra.

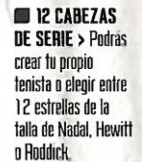


16:9 > El nuevo formato de pantalla no sólo repercutirá en unos gráficos aún más espectaculares, sino que mejorará la visión de la pista.



MIE KUMAGAI > Responsable de la franquicia Virtua Tennis desde sus inicios, es uno de los miembros más respetados de Sega. De hecho, es la presidenta de AM#3.





12 CABEZAS DE SERIE > Podrás crear tu propio tenista o elegir entre 12 estrellas de la talla de Nadal, Hewitt o Roddick.



ÑAM ÑAM > La gente de Sega se encargó de alimentar a una legión de periodistas que en tres días dejaron a Tokio sin suministro de cerveza.

OJO CON EL PARAGUAS > En Japón está mal visto entrar en los sitios con el paraguas chorreando. Debes depositarlo en sitios especiales a la entrada.

VIRTUA FIGHTER 5

La saga que inventó la lucha en 3D regresará con unos gráficos revolucionarios





SE TE CAERÁ LA BABA > La placa Lindbergh ha permitido a los grafistas y programadores de AM#2 incorporar todo tipo de detalles gráficos, como el agua que empapa (literalmente) la ropa de los luchadores o el mejor bump mapping que hemos visto hasta la fecha.





LUCHA EN PROFUNDIDAD > Ahora no sólo esquivarás mandando a tu personaje al fondo, sino que desde allí podrás contraatacar a tu rival.

CRUJIENTE, CRUJIENTE > En el aeropuerto de Narita es posible comprar snacks tan apetitosos como pulpitos secos, crías de gamba y otras exquisiteces.

¡ESTO SABE A PLÁSTICO! > Muchos restaurantes muestran reproducciones de sus platos en plástico para que sepas qué pedir aunque no hables japonés.

Los japoneses aman la franquicia *Virtua Fighter*. Fue la que sentó las bases de la lucha 3D y la que siempre acaba dando un paso adelante sobre sus competidores en el apartado gráfico. Volverá a suceder con ***Virtua Fighter 5*** gracias a la placa *Lindbergh* y al talento de **AM#2** cuyas oficinas visitamos para ver de cerca esta última maravilla gráfica, que podría aparecer en **PS3** a principios de 2007 (aún no se ha anunciado oficialmente). Además de sus portentosos gráficos, ***VF5*** aporta a la saga dos nuevos luchadores (El Blaze, un mejicano experto en lucha libre, y Eileen, una ágil luchadora que domina a la perfeccion el *Kung-Fu* estilo mono) y la posibilidad de atacar al rival desde diferentes planos de profundidad. Además, Sega presentó la *VFTV*, un servidor que retransmitirá combates que están teniendo lugar en los recreativos de todo japón.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Un Action RPG en toda regla, que podrás disfrutar sólo o con otros usuario vía On-line





■ **GENIO Y FIGURA >** Takao Miyoshi, productor de PSU, dibuja en la pared la estructura que tendrá el juego, alternando pueblos y acción.

■ **STAR WARS Y EL ANIME >** Han sido las grandes influencias en este juego. Pudimos comprobarlo viendo los diseños de escenarios y personajes.

Star Wars y el *anime* han sido, en palabras de los creadores de *Phantasy Star Universe*, las grandes influencias a la hora de desarrollar este *Action RPG* que ofrecerá cerca de 40 horas de juego Off-line y diversión ilimitada cuando tengamos ocasión de conectar una **PS2** a la red. Tres planetas y cuatro razas diferentes componen este nuevo universo, que podrás recorrer libremente (y no por pasillos, como en la anterior entrega). Se espera su lanzamiento en Occidente para el mes de octubre.

LET'S MAKE A SOCCER TEAM

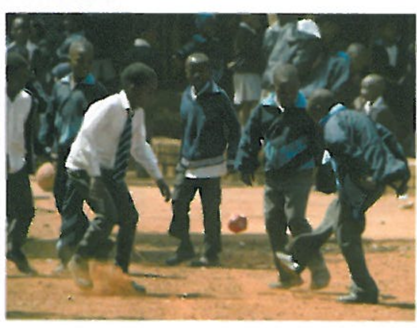
Sega traerá por fin a Occidente su popular saga de estrategia futbolística

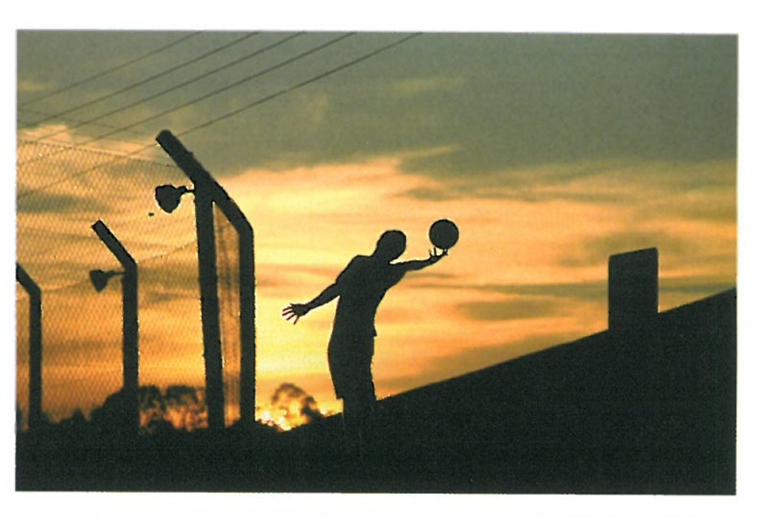
Creada en 1996 para Saturn, la saga *Let's Make...* es toda una institución entre los amantes de la simulación futbolística pura y dura. Tras una década de éxito en Japón, **Sega** ha decidido exportar la fórmula a Occidente. Clubes reales de 6 países (entre ellos España, Inglaterra o Italia), 25.000 jugadores (9.000 de ellos reales), y la posibilidad de dirigir el club tanto en el aspecto deportivo como en el económico (contratando ojeadores, buscando *sponsors*) son algunas de sus cualidades. Podrás convertirte en el nuevo Abramovich.



■ **LOCOS POR EL FÚTBOL >** Los creadores de Let's Make... son unos auténticos forofos del fútbol europeo, y en particular de las ligas española e italiana.



















PARTIDO ALEATORIO > En este original modo podrás efrentar a dos equipos compuestos por jugadores aleatorios, seleccionando la región mundial a la que pertenecen.

Así será... Pro Evolution Soccer 6

YA HEMOS JUGADO CON WINNING ELEVEN 10.

Os mostramos las virtudes del que está destinado a convertirse en la sexta entrega de PES.

POR DOC





REMATES > El comportamiento mejorado del balón ha permitido la inclusión de todo tipo de nuevos remates; además, los acrobáticos se suceden con más frecuencia que en anteriores versiones.



ANIMACIONES > Aunque a primera vista sus gráficos parecen similares a los de la anterior entrega, es en sus geniales animaciones donde encontraremos las novedades.

MODO DESAFÍO

El primer título de la saga en incluir el modo Desafío fue Winning Eleven 9, pero al ser un modo exclusivo para la selección japonesa, éste fue desechado de la versión PAL (PES5). En WE10 se añaden dos tipos de desafíos: Internacional y Japonés. En ambos tendrás que superar todos los partidos clasificatorios de cara al Mundial, ganando a las selecciones que correspondan al equipo elegido. Tras los partidos importantes, verás los titulares de un original periódico en el que aparecerá el resultado obtenido.



Con el nuevo *FIFA* basado en el Mundial de Alemania ya en la calle, era cuestión de tiempo que **Konami** diera la campanada con la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* o *Winning Eleven*, como se le conoce en Japón. En poco más de dos meses, hemos pasado del rumor del lanzamiento de *WE10* a jugarlo en nuestra redacción, y las primeras impresiones han superado, como ocurre con cada nueva entrega de la saga deportiva, todas las expectativas. La versión europea del título de **Konami** aún no ha sido anunciada y, como ha sucedido con los últimos *Winning Eleven*, el «hermano» europeo de *WE10* seguramente incluya novedades y mejoras con respecto al título original. No ha pasado ni un año desde la aparición de la anterior entrega de *Winning Eleven* en Japón, y **Konami** ha conseguido pulir cada pequeño fallo de *WE9* y añadir una buena cantidad de novedades. Visualmente, como se puede ver en las pantallas que pueblan estas tres páginas, apenas ha habido cambios; las innovaciones visuales son pequeñas joyas que se dejarán ver en forma de animaciones totalmente nuevas y de insignificantes detalles que hacen su motor gráfico aún más perfecto que en ediciones anteriores. Relacionados indirectamente con su motor gráfico, descubrirás detalles como la «presencia física» de los postes de la portería para los guardametas (pueden llegar a lesionarse en una palomita). **Konami** se ha concentrado de nuevo en la jugabilidad para superar a las anteriores entregas, y las novedades más importante las encontrarás en el control, el comportamiento del balón, la inteligencia artificial de los oponentes... En *Winning Eleven 10* la dificultad «normal» (tres estrellas) ha sido disminuida considerablemente con el fin de hacer el título asequi- >







SELECCIÓN ESPAÑOLA > Podrás emular al seleccionador español y convocar a tus 11 jugadores preferidos.

NOVEDADES > Se ha ampliado el modo Entrenamiento, ofreciendo una buena recompensa de «wen» por completarlo, y se han añadido nuevas selecciones como Trinidad y Tobago, Ghana, Togo y Angola.





NUEVOS MOVIMIENTOS

La nueva y realista física aplicada al balón y las reacciones mejoradas en el uno contra uno favorecen la realización de nuevos movimientos, lo que podríamos llamar el «Joga Bonito». Se ha incluido el regate Mathews y otros nuevos como la plancha en diagonal. Ahora también podrás proteger el balón con el cuerpo (de una forma más efectiva que en PES5).





MÁS REALISTA

Tanto su aspecto gráfico como el comportamiento de la CPU en los partidos hacen de WE10 el juego de fútbol más real hasta la fecha. Verás cómo la CPU se va hasta el córner para perder tiempo, cómo los porteros se lesionan golpeándose contra los postes, etc.





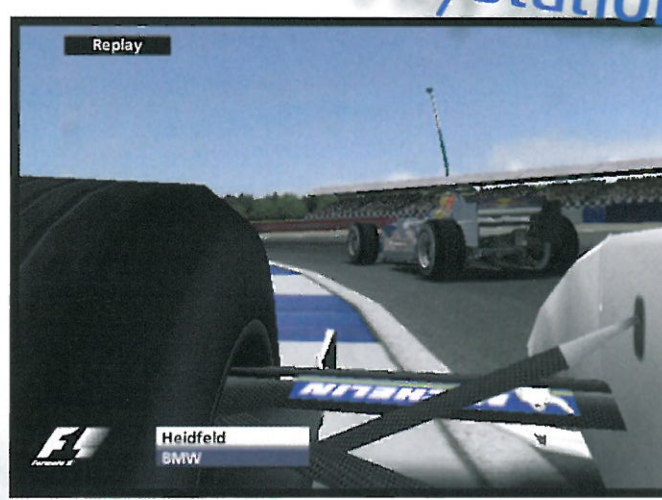
GRACIAS, ZIZOU... > ... y al título de Konami, con el que podrás seguir disfrutando de Zinedine Zidane en el Real Madrid.

ble para los no iniciados en la saga, mientras que los niveles superiores muestran una gran dificultad basada, principalmente, en el inteligente comportamiento de la CPU y no en prodigios físicos absurdos ni desequilibrios exagerados en velocidad o puntería. En algunos partidos observarás cómo la CPU se dedica a mover la pelota en su campo si el resultado le conviene y no queda mucho tiempo para que termine el partido. Los porteros cometen más fallos en esta nueva edición (aunque resulta más complicado burlar una buena defensa) y los árbitros se han vuelto más permisivos en las jugadas (muchas faltas no se pitan), aunque más severos con las tarjetas. Uno de los aspectos jugables más trabajados por **Konami** son las posibilidades ofensivas en el uno contra uno, con la inclusión de nuevos regates y un comportamiento del balón más realista en todo tipo de lances y rebotes. La campaña de publicidad de *Nike* podría dar nombre a los nuevos regates y controles de balón: *Joga Bonito*. Encontrarás otras novedades como la aparición de selecciones como Trinidad y Tobago, Angola, Ghana y Togo y tres nuevas modalidades de juego que se unen a los famosos modos Copa, Liga, Exhibición, Entrenamiento y *Master Liga*: Desafío Internacional, Desafío Japonés (ambos de clasificación para el Mundial) y Partido Aleatorio, un modo en el que se enfrentarán dos bandos con jugadores de distintos equipos.



PlayStation®2
HONDA
FUSIÓN TOTAL.
De la mano de Polyphony Digital Inc., creadores de la saga Gran Turismo®, llega Tourist Trophy, el simulador real de motos.
El nuevo sistema de control de Tourist Trophy te permite pilotar de forma única cada moto, controlando la posición y el peso de tu cuerpo para ofrecerte una sensación total de fusión entre hombre y máquina.
Velocidad real. Control real. Tourist Trophy: el simulador real de motos.
Tourist Trophy
THE REAL RIDING SIMULATOR
POLYPHONY™ DIGITAL
touristtrophy.com
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
Tourist Trophy







LICENCIA DE LA FIA > Al ser el único juego que cuenta con ella, podrás encontrar todos los pilotos, circuitos, vehículos y reglas del Campeonato del Mundo.



Formula One 06

LA EXCEPCIONAL TRAYECTORIA DE ALONSO SERÁ seguida un año más por miles de usuarios de PS2 y PSP gracias a este espectacular simulador

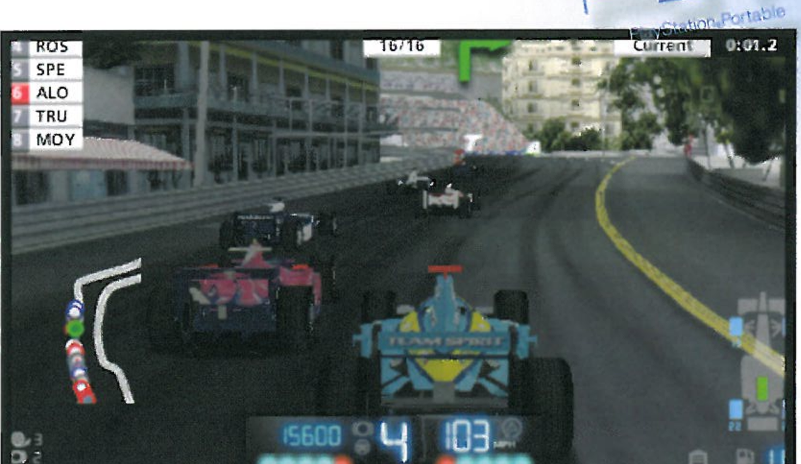
Hay que reconocer que una parte del éxito que recientemente ha adquirido esta saga de simuladores de conducción de **Sony C.E.** en nuestro país se debe al meteórico ascenso de Fernando Alonso a la cumbre de la Fórmula 1. Todo lo que lleve su imagen vende, desde un teléfono hasta unas barritas energéticas. Pero lo que tampoco se debe olvidar es que el juego en cuestión se merece todo este éxito sólo por sus cualidades técnicas y jugables. Los programadores de **Studio Liverpool** llevan muchos años perfeccionando una fórmula que en la edición que llegará a las tiendas a comienzos de julio se muestra casi perfecta. El hecho de ser el único juego que cuenta con la licencia oficial de la FIA permitirá, por supuesto, que se incluyan todas las novedades con respecto a circuitos, pilotos, vehículos y normas.

¡¡JUEGA EN LA RED!!
La mayor novedad de esta nueva entrega es la posibilidad de que los jugadores de las versiones para PlayStation 2 y PSP compitan entre sí en el modo On-line gracias a la compatibilidad de ambos sistemas.



PRIMERAS IMÁGENES









REALISMO > Cada uno de los circuitos cuenta con todos los detalles que pueden verse durante las retransmisiones deportivas. El motor gráfico del juego permite eso y mucho más.

Los tensos duelos entre el piloto asturiano y sus rivales que estamos viendo últimamente podrán, por lo tanto, ser recreados en tu tele. En lo que respecta al apartado jugable, se ha tenido en cuenta a todo tipo de jugadores, desde los más novatos a los realmente expertos. Por ello, existe ahora un amplio abanico de ayudas a la conducción que podrán convertir el juego en una experiencia totalmente *arcade* y accesible para cualquiera, dejando el realismo sólo en el apartado gráfico. Aunque, por supuesto, si prefieres sentir toda la presión de la simulación también podrás hacerlo. Una de las novedades más importantes en lo que a modos de juego se refiere es el llamado *Chief Engineer*, algo así como Ingeniero Jefe. Dentro de esta modalidad tendrás que tomar decisiones respecto a la parte mecánica y de rendimiento del coche. Además, el modo Carrera te permitirá desbloquear vehículos clásicos que actualmente ya no compiten en el campeonato. Estos y los coches actuales podrán ser modificados de una forma sencilla y comprensible, sin la necesidad de acudir a complicados menús. Ambas versiones, **PS2** y **PSP** ofrecerán la posibilidad de juego en red. En la de sobremesa podrás por primera vez disputar un campeonato completo en red, mientras que la portátil debutará en la tecnología de infraestructura, que se añade a la ya existente el año pasado, *Ad-Hoc*. Pero lo mejor de todo en este sentido es que los poseedores de ambas consolas podrán competir entre ellos, ya que la compatibilidad entre estos sistemas será total. El mes que viene, mucho más.

ESTE AÑO PODRÁS CONVERTIRTE EN EL "INGENIERO JEFE"

CON LA COLABORACIÓN DE FERNANDO ALONSO

El piloto asturiano vuelve a prestar su voz y su conocimiento de la Fórmula 1 al juego de Sony. Este año podrás ser aconsejado por Alonso sobre los puntos más importantes de cada uno de los circuitos, y sabrás dónde acelerar y frenar, la mejor estrategia para cada curva, cuándo entrar en boxes... Ambas versiones (PS2 y PSP) contarán con esta posibilidad. Sin duda, el mejor profesor que se puede tener.







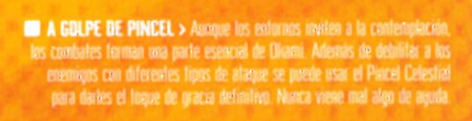


MÁS VOCES POPULARES > Antonio Lobato y Gonzalo Serrano también han prestado su saber hacer al juego. Ellos dos retransmitirán las carreras de una forma similar a como lo hacen en las de verdad.



Entra en el laberinto
PQ
Practical Intelligence Quotient™
Entra en el laberinto
de la nueva generación de puzzles inteligentes. PQ: Practical Intelligence Quotient es el primer juego de PSP™ que mide tus actitudes lógicas y de rapidez mental.
Está basado en un estudio psicológico realizado por el Dr. Masuo Koyasu de la Universidad de Kioto, Japón. Tu resultado PQ determinará tu rapidez y efectividad para resolver problemas psíquicos. Publica tu resultado on-line y compárate contra otros jugadores del mundo.
3+
www.pegi.info
PlayStation Portable
NOWPRO
D3PUBLISHER™
Virgin PLAY
www.virginplay.es
© 2006 NOWPRODUCTION Co. Ltd. Publicado exclusivamente por D3Publisher of Europe Ltd. En Europa, Australia y Nueva Zelanda. INTELLIGENT LICENSE, los caracteres y nombres asociados son utilizados bajo licencia. PQTM, Practical Intelligence QuotientTM, D3Publisher y su logo son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de D3Publisher of Europe Ltd. Desarrollado por NOWPRODUCTION Co. Ltd., NOWPRODUCTION Co. Ltd. y sus logos sona marcas comerciales de NOWPRODUCTION Co. Ltd., inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales, copyrights y logos son propiedad de sus respectivos dueños. "PlayStation", y "UMD" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony computer Entertainment inc.

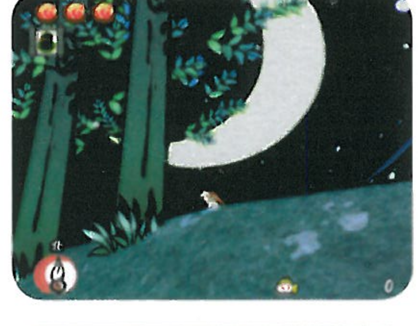
Now loading
videojuegos para soñar



A GOLPE DE PINCEL > Aunque los entornos inviten a la contemplación, los combates forman una parte esencial de Okami. Además de debilitar a los enemigos con diferentes tipos de ataque se puede usar el Pincel Celestial para darles el toque de gracia definitivo. Nunca viene mal algo de ayuda.







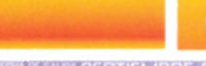




CEREZOS EN FLOR > Si consigues guiar a Amaterasu por el camino correcto, la energía de la tierra volverá a fluir y la vida prenderá en cada uno de los píxeles del escenario. El espectáculo es sencillamente asombroso y de una belleza increíble.



OKAMI



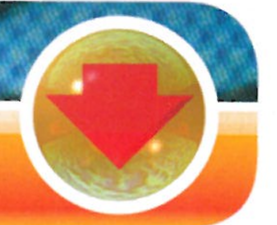
FECHA DE SALIDA SEPTIEMBRE 2006

Este mes abrimos la sección con una *delicatessen* de la mano de **Clover Studio**. En un mundo que ha perdido su color y alegría, el jugador se pone en la piel de la Diosa del Sol Amaterasu (según la tradición sintoísta) encarnada en el cuerpo de una loba. Su misión será devolver el color a la Tierra utilizando sus poderes a golpe de pincel. El juego iba a ser en un principio fotorrealista, pero las limitaciones técnicas (por fortuna) motivaron que **Clover Studio** se decidiera por este estilo imitando el arte tradicional japonés. ¡Tiembla *Shadow Of The Colossus*!

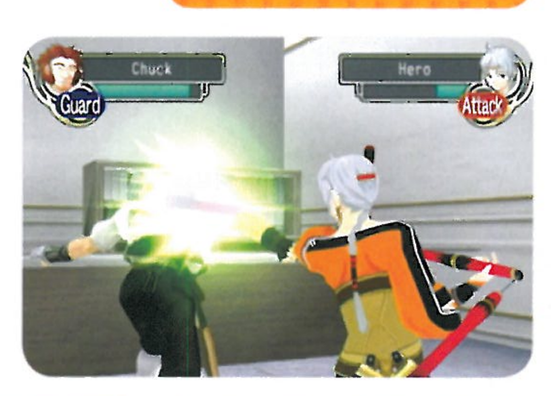
En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...



■ **AMATERASU >** Este avatar digital de la Diosa del Sol sintoísta, con apenas 700 polígonos, transmite una gracia en sus movimientos que ya quisieran para sí algunos de los personajes más «molones» de PlayStation 2.



■ BATALLAS ABARROTADAS > Tu equipo podrá estar compuesto por un máximo de seis personajes, distribuidos en el campo de batalla según una formación predeterminada. Si entre dos de ellos existe alguna relación especial (amigos, familiares, etc.) podrán efectuar un ataque combinado.





■ PERSONAJES PARA TODOS > El repertorio de individuos de diversa índole siempre ha sido de grandes proporciones en esta saga. Conocidos como las 108 Estrellas del Destino, algunos estarán presentes desde el comienzo, pero para conseguir la amistad de otros y que se unan a tu causa deberás realizar alguna acción determinada.









SUIKODEN V



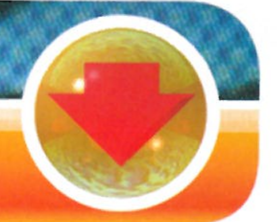


FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

El reino de *Falena* está en peligro. Gobernado desde hace generaciones por mujeres, la actual monarca se enfrenta a todo tipo de conspiraciones a cargo de los nobles, que ansían con todas sus fuerzas el poder representado por la Runa del Sol. Además, también se acerca el compromiso de su hija la heredera, cuyo prometido será elegido en el transcurso de los Juegos Sagrados, una especie de lucha de gladiadores. Esta es la atractiva historia que enmarca a la última entrega de la saga de RPG por excelencia de **Konami**, que acaba de ser lanzada en Estados Unidos y en unos meses lo hará en nuestro país. Vuelven los combates por turnos, esta vez con un máximo de seis personajes a la vez, y la posibilidad de «hacerte amigo» de hasta 108 en total. Además, las batallas estratégicas entre ejércitos se pueden desarrollar en tierra o mar. Tú encarnarás al príncipe, y en tu deambular por el reino encontrarás multitud de pueblos, ciudades y demás donde relacionarte con los habitantes y comprar todo tipo de armamento.











LO CUTE AL PODER > El diseño de los personajes sigue las normas de los dibujos japoneses más infantiles. Todos ellos han sido creados a mano y pasados luego a formato digital.

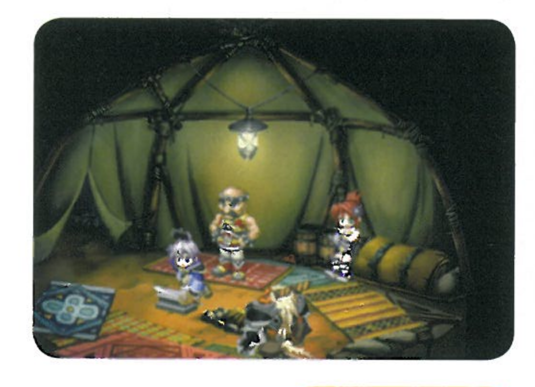
ATELIER IRIS 2



FECHA DE SALIDA SIN CONFIRMAR

Con el subtítulo de ***The Azoth Of Destiny*** acaba de aterrizar en tierras americanas esta secuela de uno de los RPG más originales y «cutes» que se han visto recientemente. El estilo gráfico, tan «retro» como bello evoca a la mejor época de los juegos bidimensionales, aunque con una resolución propia de esta generación. Para esta segunda edición los programadores de **Gust** cuentan la historia de dos personajes separados en mundos distintos, a los que podrás controlar alternativamente para salvar el reino de Eden. Ella es una alquimista recién licenciada; él un joven guerrero. Batallas por turnos, humor a raudales y la creación de todo tipo de objetos os esperan si **Virgin Play** decide traerlo como hizo con la primera entrega. Esperamos que sí.







DOS HÉROES > El chico y la chica de la historia comienzan juntos, pero pronto deberán separarse para salvar su mundo. Podrás controlarlos alternativamente.


singstar
Rocks!
tE Van a OíR.
Lanzamiento 14 de junio
Con SingStar Rocks! no necesitarás participar en un tour mundial de éxito en taquilla para vivir la pasión del rock 'n' roll. Junta a varios amigos, enchufa los micrófonos y reventad los marcadores.
El CAnto del LOco
Fito y FitipaLdis
PerEZa
Extremoduro
Los RodrIguez
MAgo de Oz
Los Piratas
Y muchos mÁs...
singstar Rocks WORLD TOUR '06
También disponible:
PlayStation 2
singstar
singstar party
singstar pop
singstar 80s
singstargame.com
12+
www.pegi.info
PlayStation 2

FORBIDDEN SIREN 2



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO:
SURVIVAL HORROR
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
28 DE JUNIO



VIEJOS CONOCIDOS >
A los zombis conocidos como «Shibitos» (cuentan con su propia web: www.shibito.com) hay que sumarles las nuevas formas espectrales de nombre «Yamibito». Estas son sensibles a la luz, siendo fácilmente reducibles linterna en mano.

LA SIRENA VARADA REGRESA PARA CONSOLIDAR EL SUBGÉNERO «JAPANESE HORROR»

PRIMERA IMPRESIÓN

GRADIUS

A PESAR DE SU SINGULAR JUGABILIDAD E INTRINCADO ARGUMENTO, FS2 TE ATRAPA DESDE EL PRIMER MOMENTO.

Con el nacimiento del primer *Forbidden Siren* hace ya tres años, los polvorientos cimientos del *Survival Horror* recibieron una, cuanto menos, revolucionaria sacudida hacia un género que rozaba el estancamiento (cuál no), repleto de convencionalismos jugables y secuelas de gran renombre que repetían una y otra vez la misma estructura y desarrollo, sinónimo de éxito ineludible para los tiempos que corren. **SCEI** apostó por una idea nueva, obteniendo un dividido resultado por parte de crítica y público. La dificultad de seguir un argumento que tomaba demasiadas bifurcaciones sumado a la exigente jugabilidad que no permitía disfrutar de la excelente ambientación que acompañaba al juego relegaron al título de **Sony** a ocupar un hueco gobernado por la indiferencia. Lejos de tirar la toalla, **Project Siren** (compañía desarrolladora formada por algunos de los integrantes del primer *Silent Hill* para **PSone**) trabajó duramente para ofrecer a los usuarios de **PS2** un segundo capítulo que obtuviera la reconocida mención que un proyecto como éste se merece. El pasado 9 de febrero, *Siren 2* (como es conocido en Japón) hizo su aparición en las estanterías niponas, estrenándose dos días más tarde la adaptación cinematográfica de la mano de la productora *Ghost House*

¿PERDIDOS?



Una misteriosa Isla que encierra un terrible secreto. Decenas de personajes cuyas vidas se entrecruzan constantemente en una agónica estancia. El concepto y desarrollo de FS2 conserva las bases del original, aunque el escenario escogido convierte la aventura en un guiño no intencionado a la serie Perdidos.



NOVEDADES > Forbidden Siren 2 cuenta con una mayor libertad de acción respecto a la primera entrega. Podrás conducir vehículos, robar las armas a los Shibito e incluso utilizar la vista ajena para ver a través de los ojos de ciertos animales (uno de los personajes deberá ayudarse de su perro guía para escapar). Una prueba más de que no todo está inventado en el género.



LA ISLA DE YAMIJIMA

Los acontecimientos transcurren en este misterioso enclave, conocido también como «La isla del Odio» y «La isla de los Muertos». En 1976, tras la extraña desaparición de todos sus habitantes, el arrecife fue cerrado al público por razones de seguridad. La excelente ambientación y atmósfera otorgada a cada uno de los escenarios cuentan con la lluvia como absoluto protagonista.



VISTA AJENA >
Con el botón L2 sintonizarás con los seres que te rodean, ya sean humanos o no muertos. Podrás establecer accesos directos y así controlar sus movimientos en todo momento. Una vez más, la utilización de esta técnica será clave para ir superando las misiones.

HASTA EL ÚLTIMO RINCÓN > La exploración de cada uno de los escenarios será vital para ir desenmarañando la aureola de misterio que envuelve no sólo a la isla Yamijima sino a todos los personajes que en ella se encuentran.

CLAVES

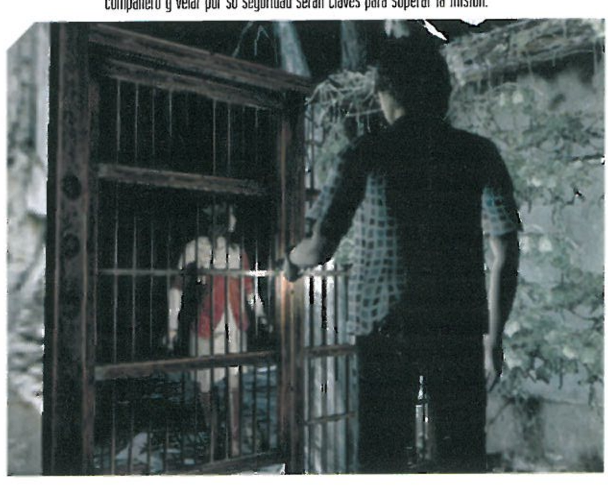


1 Detrás del juego se encuentran máximos responsables de Silent Hill. Keiichiro Toyama, Isao Takahashi y Naoko Sato en tareas de dirección, diseño artístico y guión respectivamente.

2 El entorno gráfico ha sido cuidado al máximo detalle para introducirte de lleno en el argumento y desarrollo del juego. Los rostros y expresiones de los protagonistas brillan con luz propia.

3 La jugabilidad sigue siendo marca de la casa. Los más pacientes, ávidos de nuevas sensaciones encontrarán en FS2 un refrescante y aterrador soplo de aire fresco. El resto se pueden cansar a los pocos minutos.

NO SIN MI COMPAÑERO > Son muchos los niveles en los que te toparás con algún rondador perdido de ese infierno convertido en Isla. Cooperar con tu compañero y velar por su seguridad serán claves para superar la misión.



Pictures, propiedad del director de cine Sam Raimi (responsable de *El Ejército De Las Tinieblas* y *Posesión Infernal*, *Spider-Man* aparte). El próximo 28 de junio, ***Forbidden Siren 2*** desembarcará en España, tiñendo de oscuridad el catálogo veraniego de **PS2**. Al igual que en Oriente, la expectación del público occidental es alta. Si ***FS2*** ha enmendado los errores de su antecesor, nos encontraremos ante un nuevo ejemplo del mejor miedo plasmado en consola. Como haríamos con cualquier obra relacionada con la intriga y el misterio, nos reservaremos hasta el final (en este caso, la versión *review*) para desvelar nuestro veredicto definitivo.

De momento, la *beta* ya ha desatado más de una polémica en la Redacción. Y es que, ante títulos como éste, no hay mejor frase que aplicar que «O lo amas, o lo odias...». La nueva sirena jugable de **SCEI** encierra mayor libertad de acción, un desarrollo que se aleja por momentos del controvertido sistema de juego «acierto o error» y un apartado técnico para el que se han tomado más de 30.000 fotografías de entornos reales y escaneado el rostro de los actores que participan en la historia. Todo ello para dotar al título del mayor realismo posible. Hasta la llegada de la versión final, ahí queda eso...







CONTROLES > Podrás seleccionar tres tipos diferentes de configuración del mando.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY BEND**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-8 (ONLINE)**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

SYPHON FILTER DARK MIRROR

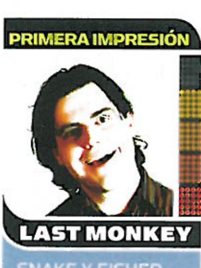
SERÁ LA PROPIA SONY LA QUE DOTE A SU PORTÁTIL DE UN «TACTICAL SHOOTER»

La saga ante la que nos encontramos se convirtió por méritos propios en una de las más representativas de la última época de vida de **PSone**, cuando su sucesora ya hacía acto de presencia por el horizonte. Tres entregas, a cada cual mejor, cautivaron a los fanáticos de los juegos de espionaje, acción e infiltración que ya habían saboreado las delicias de *Metal Gear Solid* y similares. Un personaje carismático, complejas y realistas tramas que se desarrollaban en la actualidad (o en un futuro muy lejano) y que tenían como referencia muchas situaciones que amenazan a la población mundial, junto con una jugabilidad sencilla pero llena de posibilidades promovieron esta aceptación entre el público. Bastante tiempo después llegó su adaptación a los 128 *bits* con *The Omega Strain*, único capítulo que ha podido verse en **PlayStation 2** y que destacó por sus posibilidades de juego On-line, aunque no llegó a satisfacer del todo a los que esperaban ansiosos el regreso de Gabe Logan. Cuando parecía que esta saga ya no daba más de sí, aparece ahora esta nueva encarnación para la portátil de **Sony**. Concebida como un capítulo aparte y desarrollada desde un principio para **PSP**, ha obtenido un gran éxito de crítica y público en Estados Unidos, donde se ha lanzado recientemente. La historia sigue presentando al personaje central como un operativo de élite que trabaja para una agencia de seguridad ultra-secreta; tanto, que ni siquiera



EL MAPA > Te informará en todo momento de la localización de enemigos y objetivos a tu alrededor.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

SNAKE Y FISHER DEBERÍAN APRENDER DE GABE LOGAN. TODO APUNTA A QUE SE CONVERTIRÁ EN EL REY DEL GÉNERO.





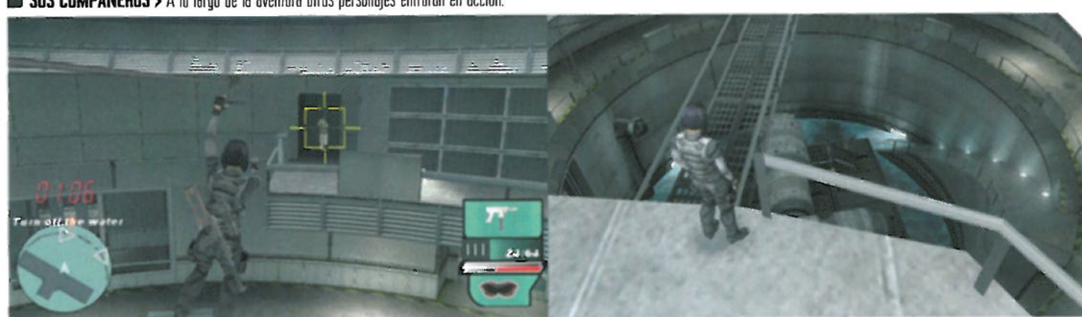
EN SIGILO > Acechar a los enemigos sin ser detectado resultará de lo más útil para pillarles por la espalda.

AGENCIA DE VIAJES SYPHON FILTER

Todo espía internacional que se precie debe visitar los lugares más apartados y pintorescos (a la par que peligrosos). En esta entrega podrás deambular por localizaciones de Alaska, Bosnia, Finlandia o Perú, entre otros. Cada una de ellas se divide a la vez en diferentes sectores donde se te asignarán otras tantas misiones. Quién pillara la tarjeta Iberia Plus de este hombre...



SUS COMPAÑEROS > A lo largo de la aventura otros personajes entrarán en acción.



él existe para el resto del mundo. El subtítulo del juego, ***Dark Mirror***, hace referencia a una amenaza terrorista que se irá descubriendo a medida que avance el juego, a través de espectaculares secuencias generadas con el propio motor del juego. El desarrollo de la acción, en tercera persona, mezcla los disparos con la interacción del escenario. Gabe podrá emplear todo tipo de *gadgets*, desde gafas especiales hasta una tirolina para desplazarse, pasando por el efectivo «táser» que achicharra a los enemigos. Las 23 misiones que componen el juego ofrecerán además multitud de situaciones diferentes: *hackear* un ordenador, proteger a tu compañera de los enemigos con el rifle francotirador o enfrentarte a un loco homicida con armadura de *kevlar* y lanzallamas. El catálogo de armas ha aumentado, y también lo ha hecho el de municiones (ahora hay dardos explosivos, de gas, etc.). Un punto muy trabajado por los programadores ha sido el control, a pesar de carecer del segundo *stick* analógico se adapta perfectamente a **PSP** y ofrece tres alternativas diferentes para todo tipo de jugadores.



RIFLE DE FRANCOTIRADOR > Será una de las armas más útiles del juego, y además contará con tres tipos de munición.





¡A CUBIERTO! > Pegarse a la pared y echar una ojeada es uno de los movimientos más frecuentes y útiles del juego.

CLAVES



1. Gabe contará con tres tipo de gafas: para ver en la oscuridad, para detectar todo tipo de aparatos electrónicos y otra de infrarrojos. Variedad que no falte.



2. El modo multijugador permitirá hasta ocho participantes simultáneos en cinco mapas específicos y con cuatro modos de juego diferentes.

3. El juego cuenta con la opción de «Game Sharing», es decir, podrás pasar un nivel del juego a un amigo con una PSP a través de Wi-Fi para que lo pruebe.

WINBACK 2 PROJECT POSEIDON



COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **CAVIA**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-4**
FECHA DE APARICIÓN: **JUNIO 2006**

SOLO NO PUEDO, CON AMIGOS, SÍ

Aquel famoso lema de «La Bola de Cristal» viene de perlas para definir el nuevo giro que ha tomado la franquicia *Winback*, de tan grato recuerdo para los usuarios de Nintendo 64 y **PS2**. Para esta nueva entrega, **Koei** ha querido mantener la misma mecánica de «cubrirse y disparar», pero incorporando dos personajes y sendas rutas a seguir por misión. De esa forma, sólo podrás acabar cada nivel después de haberlo superado con cada uno de los dos personajes. Las acciones de estos tendrán un peso determinante en el éxito de la misión del otro. Los enemigos a combatir, un ejército de terroristas de gatillo flojo con los que tendrás que verte las caras a lo largo de 30 extensas misiones. Lo mejor de ***Winback 2 Project Poseidon*** es el modelado de las caras (es increíble lo que se está llegando a hacer en **PlayStation 2**), y eso no es nada bueno tratándose de un juego de acción (y más siendo la secuela del sensacional *Winback*). Y es que el empeño de **Koei** por innovar, con el control de los dos personajes, acaba por ralentizar innecesariamente la mecánica de juego. Jugaremos un poco más con esta *beta*, a ver si la cosa mejora más adelante.

CLAVES



1. Jugarás cada misión desde dos perspectivas diferentes, con dos personajes distintos.
2. Además del puro desarrollo shooter, Winback 2 ofrece pequeños puzzles que tendrás que solventar para abrir el camino del otro personaje.
3. La intro es posiblemente la más cómica que hemos visto este año, sobre todo cuando entra en acción el tarugo que detiene un avión secuestrado... ¡con un bazooka!



TIRO AL BLANCO > Esta pareja de terroristas hicieron novillos el día que en la Universidad del Mal impartían la clase de «agachaos cuando disparéis». Y al final lo han pagado caro.

EL WINBACK ORIGINAL

En 2000 Koei sorprendió a los usuarios de Nintendo 64 con un sensacional cartucho que mezclaba la infiltración con la acción shooter. Un año más tarde versionó el juego a PlayStation 2 con los mismos excelentes resultados.





UNA INTRO DE RISA > Es imposible tomarse en serio una intro tan «fantasma» y descerebrada como la de Winback 2. No hemos podido aguantar las carcajadas.



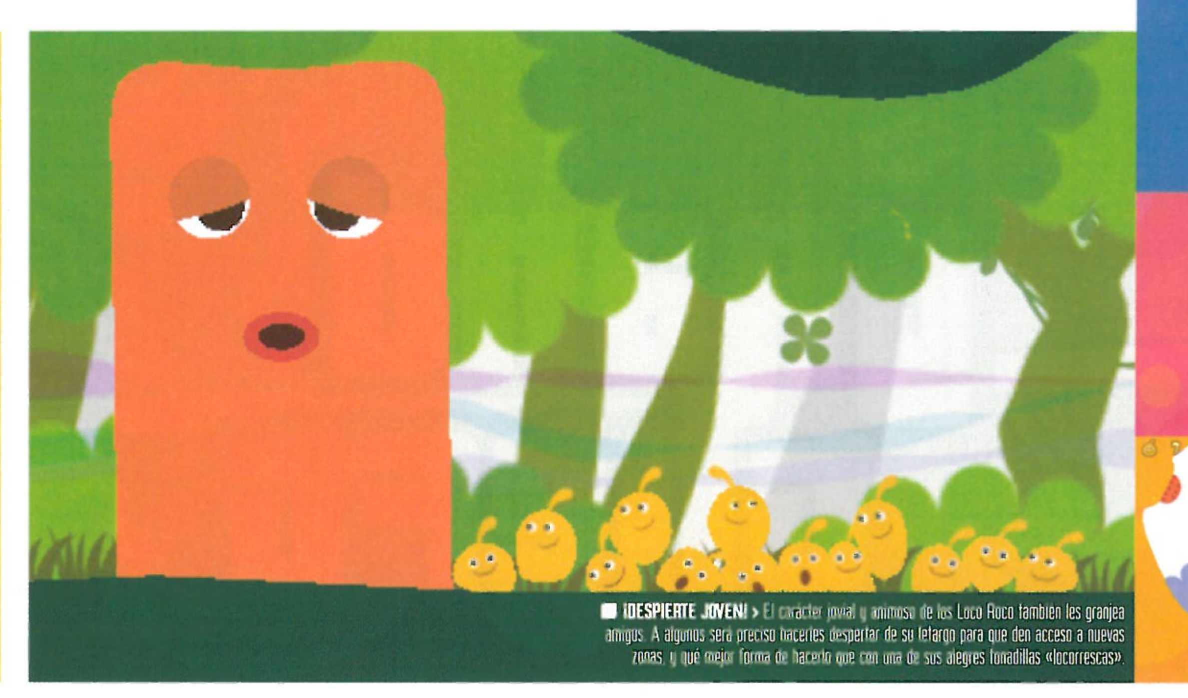
PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

LA IDEA DE MANEJAR A DOS PERSONAJES PARECE PROMETEDORA, PERO ACABA SIENDO UN ROLLO...





¡DESPIERTE JOVEN! > El carácter jovial y animoso de los Loco Roco también les granjea amigos. A algunos será preciso hacerles despertar de su letargo para que den acceso a nuevas zonas, y qué mejor forma de hacerlo que con una de sus alegres tonadillas «locorrescas».



LA FAUNA SILVESTRE > Los Loco Roco van a encontrar a todo tipo de seres en su mundo. Y no faltarán enemigos, como los búhos lanzadores de bolas-pincho o los «rastafari» engulle locorocos.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
JUNIO 2006

LOCO ROCO

NO TE DEJES ENGAÑAR POR SU ASPECTO, CON ESTE JUEGO TE VAS A VOLVER LOCO

Hasta la aparición de las llamadas «consolas de nueva generación», la jugabilidad y la simplicidad iban de la mano en los juegos más brillantes y adictivos: el ejemplo más claro es el *Tetris*. Pero normalmente, la carencia de ideas originales se ha ido escondiendo tras una cortina de polígonos y texturas cada vez más exuberantes que en la mayoría de las ocasiones han terminado por confundir al jugador. El caso de ***Loco Roco*** se encuentra en el otro extremo. El estudio de desarrollo interno de **Sony** Japón encargado de su desarrollo ha dejado uno de los títulos que mejor se adaptan al formato de **PSP**, y que con su original estilo gráfico compenetrado con una banda sonora genial pueden terminar por convertirlo en una seña de identidad para esta consola. Lo mejor es que con sólo tres botones (L, R y Círculo) se las apaña para exprimir la misma fórmula hasta la saciedad en unos intrincados escenarios 2D. Como los títulos más clásicos del género de plataformas, el mapeado se halla plagado de secretos, cavernas repletas de *ítems* y personajillos que esperan que un *Loco Roco* les rescate del peligro inminente. La historia de estos esponjosos seres es rocambolesca, porque tú no los controlas, en realidad estás manejando al planeta que habitan. Con L inclinas el plano del escenario a la izquierda, y con R hacia la derecha. Si pulsas ambos al mismo tiempo, al

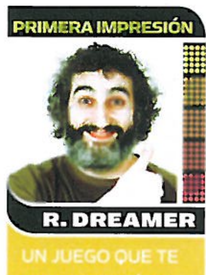
CLAVES



1 Simple y divertido, con un estilo sin alardes gráficos, pero de una belleza y un colorido que muy pocas veces vas a encontrar en un juego. Si PSP andaba buscando mascota, ya la tiene.

2 El sistema de recompensas de un clásico 2D en una consola de última generación (portátil) te llevará a repetir los niveles en busca del PERFECT!

PRIMERA IMPRESIÓN

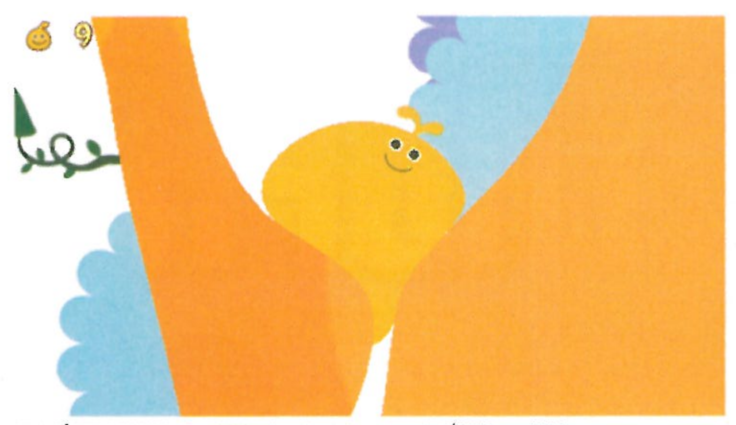


R. DREAMER

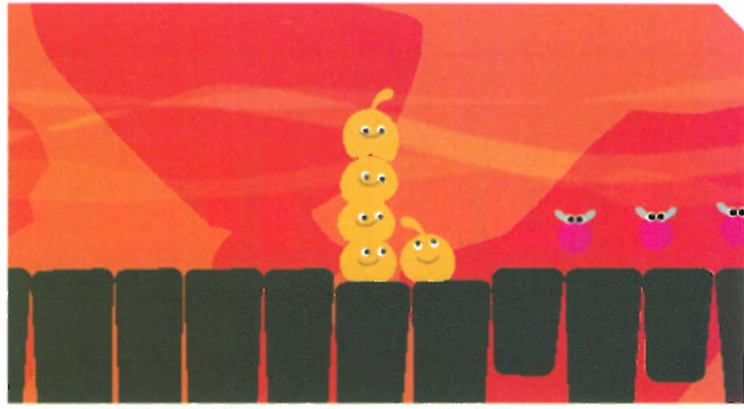
UN JUEGO QUE TE HACE SONREÍR Y AL MISMO TIEMPO PERDER LOS PAPELES. TENDRÉ QUE DEJAR DE JUGAR EN EL METRO.



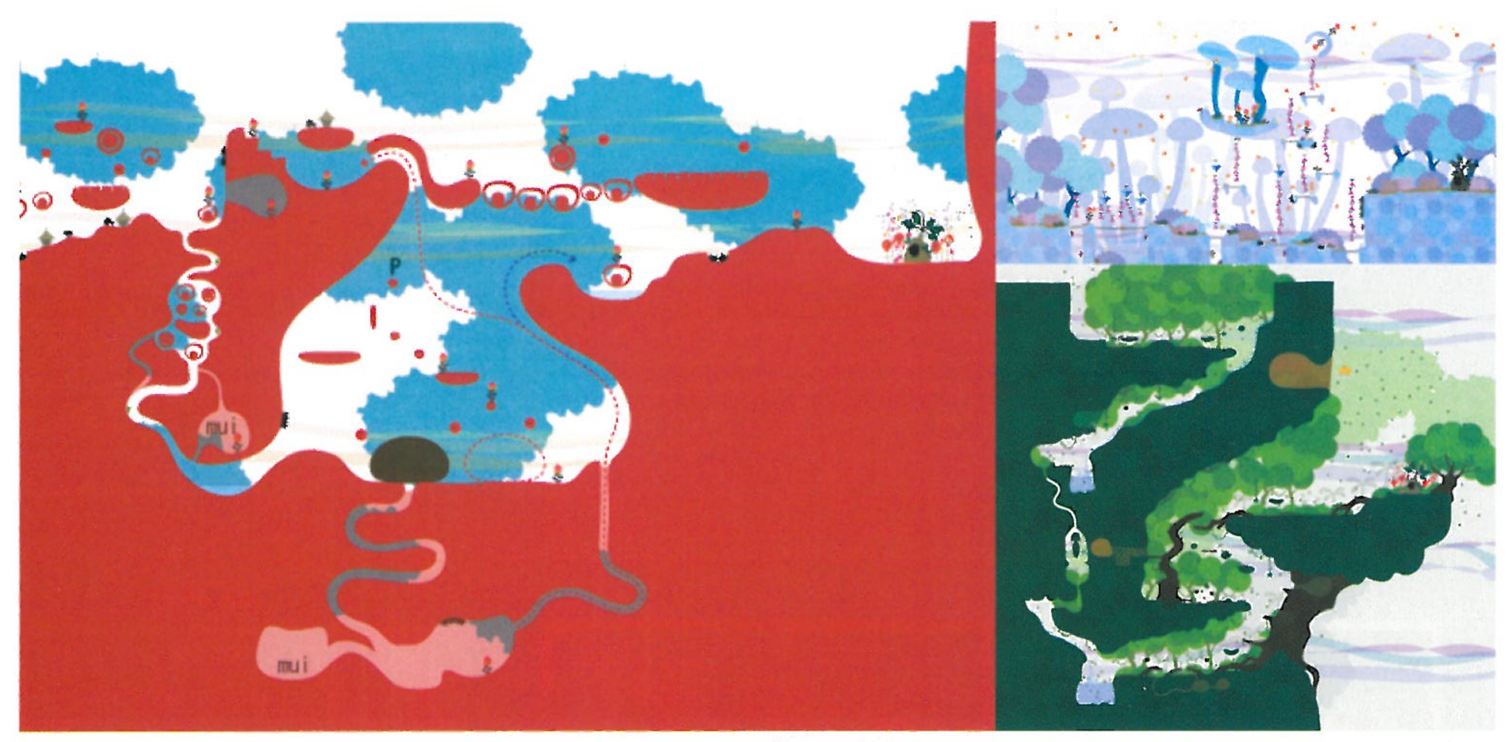
DIFERENTES RAZAS > Los Loco Roco están en peligro, su planeta ha sido invadido por extrañas criaturas. A lo largo del juego descubrirás distintos tipos (se distinguen por su color) de Loco Rocos, con sus correspondientes peculiaridades.



¡DIVÍDETE, BOLICHE! > Cuando tu tamaño no te permita avanzar pulsa CÍRCULO para dividirte.



"LAS MOSQUITAS" > Esas «mosquitas rosas» son uno de los elementos que hay que recoger en cada escenario.



SEÑORAS Y SEÑORES, EL MAPEADO > Aquí puedes hacerte una idea del tipo de escenarios que vas a encontrar en Loco Roco...

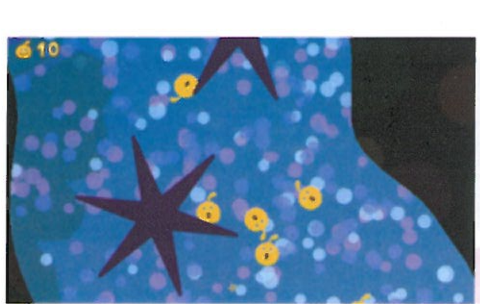
soltarlos se producirá una vibración con la que los Loco Roco darán un salto. El Círculo sirve para dividir al *Loco Roco* en pequeñas unidades (indicadas por el número en la parte superior izquierda de la pantalla y que dependerán de las flores ingeridas en cada escenario). El objetivo principal será rescatar al máximo número de *Loco Rocos* de un determinado nivel, y también encontrar a los *MuiMui*, una especie de hombrecillos, que están escondidos a lo largo y ancho del accidentado terreno. Al final de cada nivel obtendrás una puntuación que puede ser mejorada en futuras incursiones. No pierdas de vista este juego, porque va a ser la sensación del verano.

CUIDADO CON EL ESCENARIO > Determinados lugares guardan peligrosas trampas, como bolas de pinchos, ¡cuidado!

DESCÁRGATELO YA

En la página oficial que tiene el juego en Japón, www.locoroco.jp, puedes descargarte una demo de un nivel. Merece la pena intentarlo. En primer lugar asegúrate de tener tu PSP actualizada con el último firmware del sistema, 2.70 (puedes descargarlo de la web www.yourpsp.com). Después, visita la página del juego y entra en la casilla que hay junto a «Download», fíjate en cómo tienes que llamar a la carpeta que albergará la demo (eso al menos está en cristiano) y descarga 7'6 MB de diversión pura y dura.





EL RABILLO > Y no es el del ojo, sino el de la cabeza. Si ves que le tiembla a tu Loco Roco, atento porque muy cerca hay algún secreto.



TOURIST TROPHY



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **POLYPHONY DIGITAL**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **1475 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €**
www.touristtrophy.com/

LLEGA A EUROPA EN UNA VERSIÓN MEJORADA

POR **R. DREAMER**



El equipo dirigido por Kazunori Yamauchi ha demostrado su valía sobre cuatro ruedas. Ahora nos toca juzgar su primera incursión en el mundo de las motos, ***Tourist Trophy***. Este «experimento» sirve de anticipo a *Gran Turismo HD*, la primera entrega de la serie para **PlayStation 3** que contará con vehículos de dos y cuatro ruedas. Semejante «experimento» surgió de una idea que llevaba años rondando la cabeza de Takamasa Shichisawa, uno de los directores creativos de **Polyphony Digital**, en el que Yamauchi-san ha depositado toda su confianza para dirigir este proyecto. En realidad, ***Tourist Trophy*** es el sueño hecho realidad de este amante de las motos nacido en la prefectura de Shizuoka. Se incorporó a **Sony Computer Ent.** en 1998, pero no fue hasta el año 2000 cuando pasó a formar parte de **Polyphony Digital**. «Dos semanas después de unirme al equipo, en febrero de 2000, presenté el documento con el concepto del juego (*Tourist Trophy*) a Kazunori Yamauchi, creador de *Gran Turismo* y, por supuesto, mi jefe. Él aprobó el proyecto inmediatamente y comencé a trabajar.», nos contaba Shichisawa en la presentación del juego en Valencia, el pasado 3 de mayo. Culminaba así una idea que se había ido fraguando desde su niñez. Entre los 15 y los 23 años estuvo muy implicado en el motociclismo, llegando a competir como *amateur* con una *Honda RS 125* hasta que alcanzó los 23 años. De aquella época recuerda a uno de nuestros pilotos más emblemáticos, Jorge Martínez Aspar. Actualmente, Shichisawa posee una *Honda CBR600RR*, una *Suzuki Van Van 200* y una *Honda NSR50*. Como puedes comprobar, su pasión por las motos no tiene límites. Cuando se le preguntó en Valencia qué otro tipo de

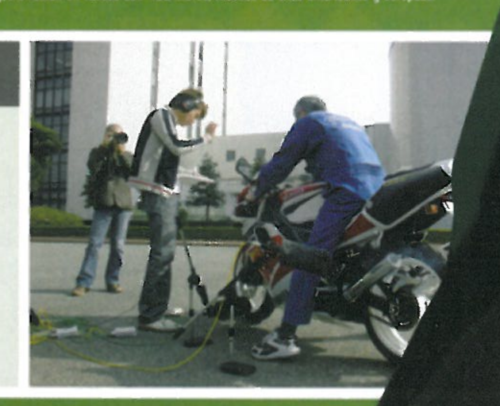




128 MOTOS > En la presentación del juego en Cheste (Valencia), Shichisawa aseguró que los 10 meses de producción del juego no dieron para más. Al inicio del proyecto tenían un listado con 400 motos, muchas de ellas americanas y europeas.

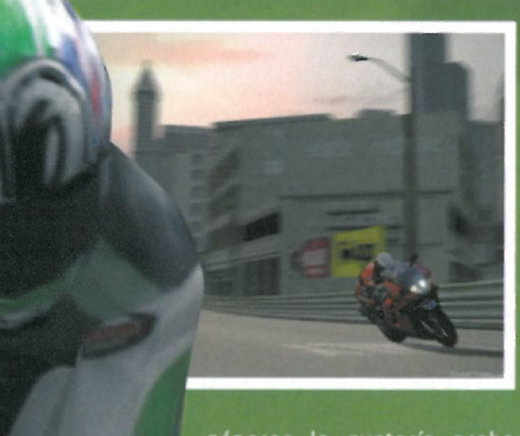
SONIDO REAL

Alta fidelidad hasta para el apartado sonoro del juego. Polyphony Digital ha salido a la calle para grabar el sonido de más de 100 motos y conseguir los espectaculares resultados que podrás escuchar en el juego. ¿Qué harán cuando llegue PlayStation 3?





ACCIÓN A CÁMARA LENTA > La sensación de velocidad no es uno de los fuertes de Tourist Trophy. Sólo con los modelos más deportivos se llega a sentir el vértigo en los circuitos más rápidos del juego. Por lo menos es más manejable que otros «simuladores».





géneros le gustaría probar como desarrollador, contestó que si por él fuera, sólo haría juegos de motos. Semejante historial sólo podía desembocar en un proyecto como ***Tourist Trophy***. En números anteriores ya te hemos puesto al día de las principales características de la última producción de **Polyphony Digital**. Ahora que tenemos la versión final europea en nuestras manos, también te anticipamos las novedades que incorpora respecto a las versiones americana y japonesa. Como ya vaticinamos, la banda sonora ha sufrido una transformación al atravesar el Atlántico, adaptándose a los gustos del Viejo Continente con tres grupos nuevos: *Vitalic*, *Hystereo* y *The Infadels*. Eso sí, han dejado intacto el *riff* de guitarra que pretende quedarse jugueteando en tu cabeza como sucediera ya con el tema más clásico de *Gran Turismo*. Las novedades también se extienden, aunque de forma menos ambiciosa a los accesorios, pero sí marcan una diferencia con hasta cuatro modelos nuevos de motos. De cualquier forma, uno de los aspectos más importantes de la versión PAL es que la compañía ha continuado depurando el producto, tal y como hiciera con la entrega americana. Esto se traduce en un motor mucho más sólido, con cálculos físicos y una dinámica de las motos mejorados, permitiendo conseguir una experiencia muy realista. Y hasta aquí llega la teoría respecto a lo que **Polyphony Digital** y su productor Takamasa Shichisawa han intentado implantar en su «criatura». Pero no siempre se alcanzan los objetivos que se habían previsto y ***Tourist Trophy*** hereda de su antecesor, *Gran Turismo 4*, las excelencias, así como los defectos que la saga ha ido >



TAKAMASA SHICHISAWA

PRODUCTOR DE TOURIST TROPHY

¿Cuál ha sido hasta ahora tu experiencia como creador?

Empecé trabajando para la serie *Gran Turismo* en las secuencias de introducción y finales.

Hablando de *Tourist Trophy*, ¿es verdad que el nombre se inspira en la prueba de motociclismo de la Isla de Man?

Sí, el nombre viene de *Manx TT*, para mi es una competición muy especial y siempre he querido usar ese nombre, desde que presenté el proyecto del juego a **Sony**, hace 7 años.

A la hora de recrear la realidad, ¿se ha consultado con pilotos profesionales?

Sí. Una vez creadas las motos en el juego se cotejan los datos obtenidos en la simulación con los de conductores reales. Se les pidió un análisis de los datos para que se ajustaran al máximo a las condiciones reales.

¿Un sector de la prensa ha criticado el nivel de simulación del juego?

Yo creo que montar en moto no es muy difícil. Puede que mi juego sea más fácil comparado con otros, pero pienso que son los otros los que están equivocados, ¿por qué ha de ser tan difícil en un juego pilotar una moto? Lo importante no es conducir, sino transmitir la sensación de conducir la máquina como si fuera algo natural, y eso es lo que hemos pretendido conseguir con ***Tourist Trophy***.

El juego incluye muy pocos fabricantes europeos, ¿por qué?

Cuando empezamos teníamos una lista de 400 motos. Pero con sólo 10 meses de producción, no había tiempo para recopilar información de todos los modelos. El material más fácil de conseguir era el de las motos japonesas y por eso son mayoría en el juego.

¿Cuál es tu piloto favorito?

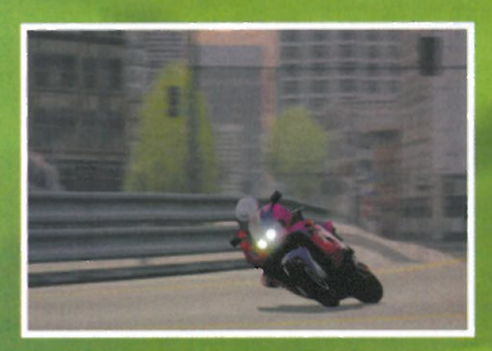
Solía correr con motos de baja cilindrada, y me gustaba mucho un piloto español, Jorge Martínez Aspar (campeón mundial de 125 cc en 1988).







EQUIPACIÓN > Los diferentes accesorios a los que puedes acceder en TT han sido diseñados con el mismo cuidado que las reproducciones de las motos.



LOS CIRCUITOS > Tourist Trophy te propone un catálogo de más de 35 circuitos, la mayoría ya aparecían en GT4, para que te aprendas su trazado.

LAS MEDIDAS DE LOS MODELOS

El rigor a la hora de recrear cada modelo ha llegado hasta límites enfermizos. Se trata de reproducciones fieles al milímetro, para las que han hecho falta de 300 a 500 fotografías de cada moto. Si te gustan las motos, vas a alucinar.



LA VERSIÓN PAL ES LA MÁS COMPLETA



arrastrando a lo largo de su historia. Dentro de lo bueno, y como atractivo principal del juego, ***Tourist Trophy*** es un precioso catálogo de motos. Los amantes del motociclismo podrían pasarse horas simplemente observando los diferentes modelos que ha recreado **Polyphony**. La rigurosidad ha sido atenta con el detalle, pero cuando un título se produce en apenas 10 meses, el tiempo se convierte en el peor enemigo de los deseos del creador. Shichisawa nos confesó que ese había sido el principal problema de ***Tourist Trophy***, y que muchas de las ideas planteadas inicialmente tuvieron que ser desechadas para que el juego viera la luz a tiempo. Por ejemplo, el número de modelos que puede seleccionarse pasó de 400 a poco más de 100. La recopilación exhaustiva de datos dejó a un lado a la mayor parte de fabricantes europeos y americanos, dejando al final su catálogo reducido en favor de las marcas niponas. Esto puede suponer un disgusto para los «jugones» que ya se hubieran hecho a la idea de ver cómo se habían reproducido sus motos favoritas, para comprobar que finalmente no se han incluido en el listado definitivo. En lo que a los circuitos se refiere, **Polyphony Digital** ha adaptado los trazados que aparecían en *GT4* a la conducción en moto con unos resultados muy buenos. ¿Cuál es el problema entonces? Que nos hubiera gustado ver más pistas totalmente nuevas, circular por zonas ya conocidas no da sensación de estar jugando con una novedad. Se salvan los trazados que debutan, como el de Ricardo Tormo de Valencia, también conocido como Cheste, que ha sido aprovechado para aparecer en muchas de las pruebas del título. Otro de los puntos polémicos de ***Tourist Trophy*** es su estatus de

EL DÍA MÁS LARGO



7:00 A.M.

AEROPUERTO DE BARAJAS Comienza el día, muertos de sueño esperando la salida del vuelo IB 322 con destino a Valencia.



11:30 A.M.

¡BIENVENIDOS! Ya en el circuito de Ricardo Tormo, echamos unas partiditas al Tourist Trophy antes de bajar a la pista.

12:15 P.M.

VUELTA AL RUEDO Los afortunados que saben pilotar dos ruedas se dan una vuelta al circuito en un scooter acompañados por un piloto.



13:00 P.M.

VUELTA INFERNAL La última oportunidad, para los más valientes, de volar sobre el trazado de Cheste, como «paquete» del piloto Pier Francesco Chili.

LA ALTERNATIVA



MOTO GP 4

¿Te gustan las motos? Pues hay poco donde elegir pero muy bueno. El título de Namco te va a hacer vibrar sobre las dos ruedas.

¡¡CONTENIDO EXTRA EN LA VERSIÓN PAL!!



NUEVAS MOTOS
A las 180 motos de la edición japonesa hay que añadir:

NTSC USA & PAL
Buell Lightning Cityx Xb9sx '05
Honda Ns400r '85
Honda Ns400r Rm '85
Suzuki Rg500 Gamma '85
Suzuki Rg500 Gamma Rm '85
Yamaha Rzv500r '84
Yamaha Rzv500r Rm '84

SÓLO EN PAL
Kawasaki Z1000 R1 '82
Kawasaki Z1000 S1 '82
Yoshimura Gs1000r
Yoshimura Xr69 '80

CAMBIOS EN LA BANDA SONORA
Desde electro funk a house, rock y techno.

NTSC USA & PAL
Bedrock: Emerald
Daft Punk: Human After All
Death From Above 1979
Romantic Rights
Lindstrom: Super Duper
Ming and FS: Dive and Drive
Rennie Pilgrem: Revolution
The Faint: The Conductor

SÓLO EN PAL
Vitalic: Poney Part 1 & 2 & La Rock 01
Hystereo: Corporate Crimewave
The Infadels: Jagger '67

NUEVOS ACCESORIOS
Chaquetas con protecciones de RS TAICHI, monos DAINESE y SPIDI, tres cascos X-9 RAY de SHOEI y sólo para la versión PAL, un casco SNC RX-7 RR4 NAKANO-GP de ARAI.

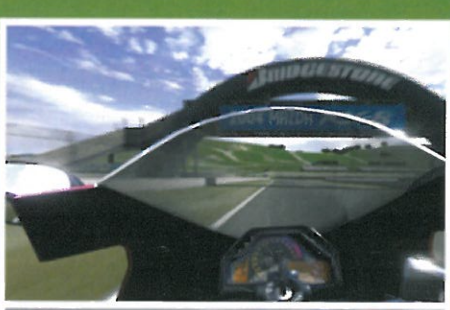
MOTOR FÍSICO MEJORADO
La edición PAL ha mejorado los cálculos de la física y la dinámica de las motos para llevar la simulación lo más cerca posible que permite una PlayStation 2, técnicamente hablando.





LAS CÁMARAS > Las tres perspectivas se adaptan a las más solicitadas por los maniáticos del mundo del motor. Nos quedamos con la que muestra el cuadro de la moto con todos sus elementos.







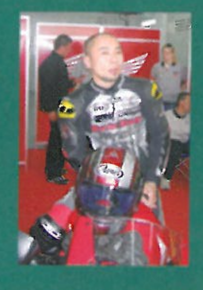
LA INTRO > La secuencia introductoria nos presenta a un corredor que viste el mismo mono que llevó Shichisawa en la presentación de Valencia.

simulador. Los más puristas llegan a verlo demasiado fácil (el control, se entiende) respecto a otros juegos similares. En la presentación, Shichisawa dejó claro que su intención era crear un juego en el que la sensación de conducir una moto fuera natural, y no un complejo sistema dispuesto a frustrar al jugador al primer intento. Sin duda, también es una estrategia para llegar a un público más amplio, y la curva de dificultad no supone una barrera insalvable. Prácticamente, después de conseguir las cuatro licencias de *Tourist Trophy* (algo al alcance de cualquier jugador con un poco de paciencia) ya estarás en disposición de disfrutar del juego. Para cerrar las críticas a *Tourist Trophy* nos sumamos a los que han pedido una mayor sensación de velocidad, que puede llegar a ser exasperante si se conduce un *scooter*. Sólo con los modelos deportivos se siente el vértigo de ir en una máquina a toda velocidad, porque con los modelos de cilindradas muy altas se gana en peso y se pierde en Km/h. A pesar de los aspectos mejorables, *Tourist Trophy* es una delicia para los ojos. Los modelos representados con todo detalle, entre los que se añaden auténticas joyas de los 80 y 90, van a despertar la nostalgia de los más talluditos. Esperemos que en *Gran Turismo HD*, se subsanen los inconvenientes, mientras tanto ¡dale gas!



14:15 P.M.

EL CREADOR Después de comer, rueda de prensa y presentación del juego por parte de Takamasa Shichisawa. Nos pide que le llamemos Nana.



15:00 P.M.

EL PILOTO Terminada la presentación Nana se atrevió a rodar en el trazado alaviado con el mono que sirve de carátula al juego.



21:15 P.M.

ATERRIZAJE Finalmente regresamos a Barajas en el vuelo IB 325, hecho pedazos y con muchas ganas de que acabe la jornada y llegar a casita.

TOURIST TROPHY 3+


El minucioso trabajo realizado con las motos nos deja un apartado gráfico con el que muchos sueñan y muy pocos tienen.


Al facilitar el control se ha perdido gran parte de la sensación de velocidad que hubiera dado un mayor incentivo al juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> Reproducir motos y pilotos ha supuesto trabajar con el doble de datos que en GT, pero gran parte del trabajo estaba hecha. **9.2**


SONIDO> Una banda sonora muy en la línea de Gran Turismo, en la que no podía faltar un riff guitarrero con garra y el rugir de los motores. **9.1**


JUGABILIDAD> El juego no alcanza la oferta de los GT, y se ha quedado a medio camino a la hora de recrear el control de una moto. **8.8**


DURACIÓN> A pesar de tener menos contenido que los GT, la cantidad de pruebas del modo Tourist van a dar para mucho.  **9.0**

CONCLUSIÓN> Tourist Trophy es un juego que engancha a primera vista. Quizá adolezca de cierta indolencia como simulador, pero si te apasionan las motos te va a gustar. No hay vuelta de hoja.  **9.0**



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **2.199 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.hitmanbloodmoney.com

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

HITMAN BLOOD MONEY



EL SHOOTER MÁS LIBRE Y ORIGINAL JAMÁS CREADO PARA PLAYSTATION 2

POR **DOC**



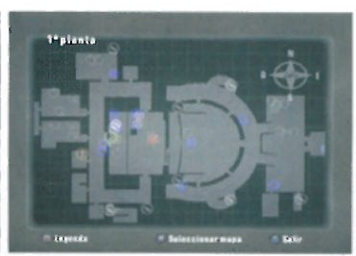
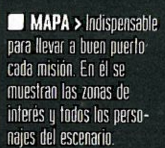
Una vez más, **IO Interactive** te da la oportunidad de convertirte en un auténtico asesino a sueldo en el que, posiblemente, sea el *shooter* con mayor libertad de acción y con el mejor guión que hayas visto en **PlayStation 2**. Tal es la calidad y la complejidad de su guión, que hemos tenido que firmar un acuerdo de confidencialidad para poder analizar el juego sin destripar los detalles más sorprendentes de su argumento. La evolución de la saga llega con ***Blood Money*** a un punto en el que parece imposible, en la generación actual, mejorar un entorno gráfico impecable, una inteligencia artificial avanzadísima y un sistema de juego original y, sobre todo, «libre». Y es que la saga de **IO Intreactive** siempre se ha caracterizado por la libertad de acción que ofrece al jugador, pero en esta última entrega resulta, por suerte, exagerada. En ***Blood Money***, el Agente 47 podrá, al igual que en los anteriores *Hitman*, disfrazarse para pasar desapercibido, envenenar comida o bebida para eliminar a su objetivo sin que nadie descubra sus intenciones, hacer uso de todo tipo de elementos del entorno para cumplir su misión (detonar el soporte de unos focos para que estos caigan sobre la persona adecuada, por ejemplo), etc. Ahora, se ha dotado a los escenarios de infinidad de posibilidades para que te ayuden en la misión y, además, Hitman será capaz de atacar cuerpo a cuerpo a cualquier personaje (dejándolo inconsciente, con la posibilidad de robarle la ropa), ocultar los cuerpos en contenedores, quitar armas a los personajes (sin que se den cuenta, en algunos casos), escalar tuberías, utilizar a cualquier personaje como escudo humano, colocar bombas accionadas a distancia en maletines o en elemen- >



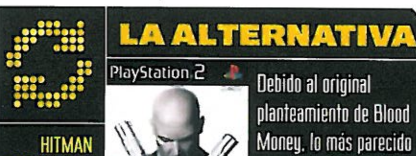




ESCENARIOS INTERACTIVOS > En muchos de los niveles del juego encontrarás elementos con los que interactuar y provocar algún que otro «accidente». En la imagen, un pequeño explosivo destruye el soporte de un grupo de focos, que acabarán con la vida de los personajes que están debajo.

MAPA > Indispensable para llevar a buen puerto cada misión. En él se muestran las zonas de interés y todos los personajes del escenario.



LA ALTERNATIVA

PlayStation 2

HITMAN CONTRACTS



Debido al original planteamiento de Blood Money, lo más parecido es su anterior entrega, que ahora tiene un precio irresistible.

BORRANDO PISTAS > En Blood Money podrás ocultar los cadáveres en todo tipo de contenedores para evitar sospechas.

PICTURE IN PICTURE

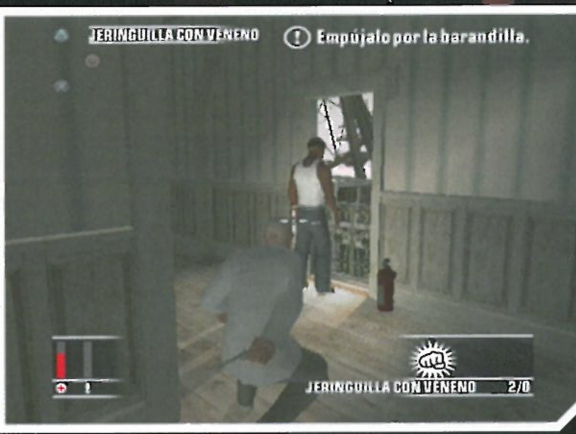
Pequeños márgenes con respecto a la imagen principal nos mostrarán elementos y situaciones de importancia que están ocurriendo en tiempo real. Como si estuvieras viendo la serie 24, vamos.

PERIÓDICO > Al finalizar cada encargo, podrás ver la noticia en el periódico, donde se define tu actitud y se mencionan los daños colaterales sufridos en el escenario del crimen.

tos del entorno para causar alguna reacción en cadena... El planteamiento de cada una de las misiones de ***Blood Money*** se ha tornado mucho más exigente que en anteriores entregas y ahora te obligará a hacer uso de todos los elementos a tu alcance para llegar hasta el objetivo; ya no te servirá utilizar un arma de principio a fin y eliminar a todos los enemigos (al menos en tres de los cuatro niveles de dificultad del juego). Para los no iniciados en el «gremio de los asesinos a sueldo», ***Blood Money*** incluye un primer nivel Tutorial en el que se mostrarán varias técnicas para progresar con éxito en el juego. Para complementar la genial jugabilidad, **IO Interactive** ha actualizado su *engine Glacier*, incluyendo unas físicas muy realistas, increíbles efectos de iluminación y unos entornos grandes y detallados; eso sí, como de costumbre, sin sacrificar una pizca su suave *frame rate*. Si te gustaron las anteriores versiones de la saga, te aseguramos que ***Blood Money*** las supera con creces.







ESCUDO HUMANO > Podrás utilizar cualquier personaje del juego como escudo humano, siempre y cuando tengas un arma y le cojas por sorpresa.



PRIMERA PERSONA > Podrás pulsar el botón R3 en cualquier momento de la partida para pasar al modo de visión en primera persona. Útil para apuntar.

BLOOD MONEY

Al finalizar cada una de las misiones del juego y, dependiendo de tu «comportamiento», serás recompensado con una determinada cantidad de dinero. Al comenzar un nuevo «trabajo» podrás utilizar ese dinero para potenciar tus armas (silenciadores, culatas, nueva munición, etc.) y para comprar información sobre tu objetivo a la agencia.







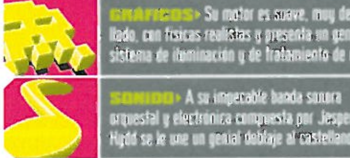
GUARIDA > Al igual que en la segunda entrega del juego, podrás pasar por tu guarida para ver y probar las armas que has conseguido a lo largo de la aventura.

HITMAN: BLOOD MONEY 18+


Ofrece una libertad de acción casi absoluta. Podrás llegar a hacer casi todo lo que se te pase por la cabeza.

En Blood Money no basta con ir correteando por ahí pistola en mano. Si no te gusta complicarte, no disfrutarás del juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Su motor es suave, muy detallado, con físicas realistas y presenta un genial sistema de iluminación y de tratamiento de color.	9.3
SONIDO > A su impecable banda sonora orquestal y electrónica compuesta por Jesper Kydd se le une un genial doblaje al castellano.	9.2
JUGABILIDAD > La libertad de acción y la interacción con el entorno son el alma de Blood Money. Es el shooter más original de PS2.	9.4
DURACIÓN > Cada una de sus misiones puede jugarse de mil maneras diferentes y en cuatro niveles de dificultad.	9.0




CONCLUSIÓN > IO Interactive vuelve a retorcer el género shoot'em-up para sacarle su lado más libre y estratégico. Técnicamente excelente y con un argumento digno de un genial thriller.

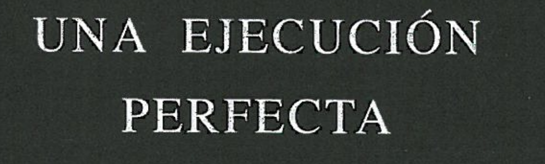

9.2







UNA EJECUCIÓN
PERFECTA



www.hitman.com



















www.pegi.info





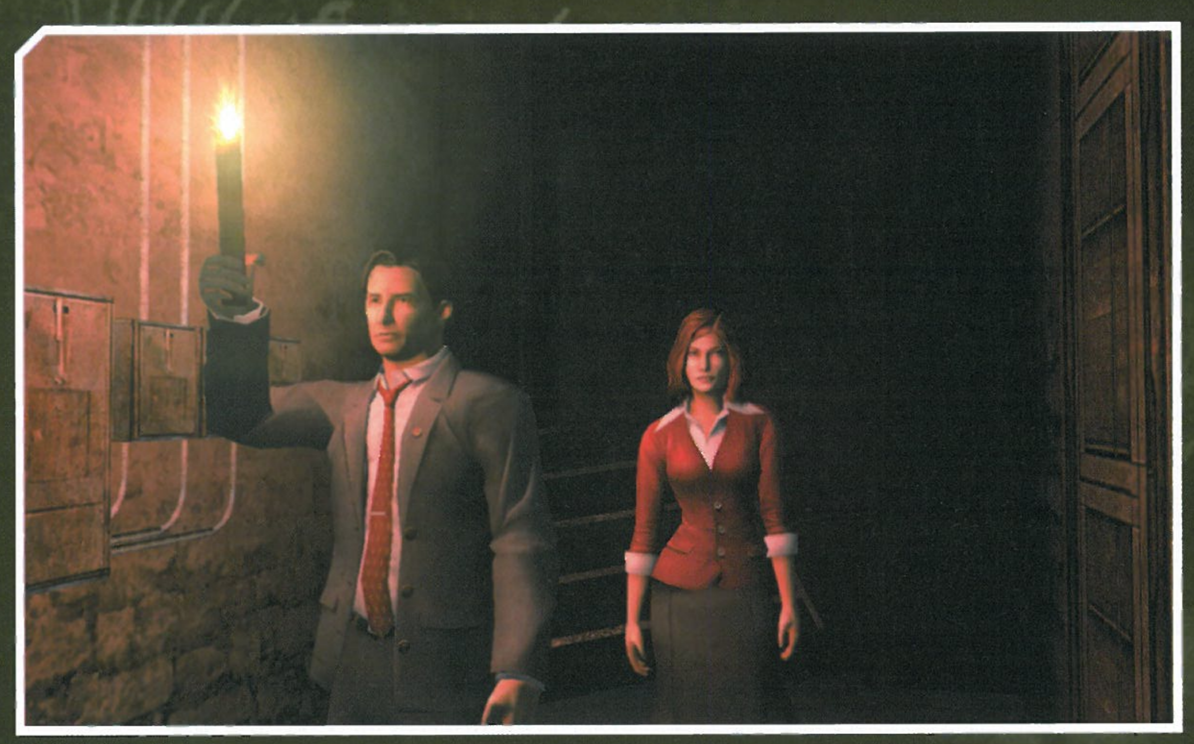
COMPAÑÍA: **TAKE2**
DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **111 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
www.2kgames.com/davincicode

EL CÓDIGO DA VINCI

DESCUBRE TÚ MISMO EL GRAN ENIGMA DE LA HISTORA

POR **ANNA** 

Tienes tres opciones: leerlo, verlo o jugarlo. Tres actividades muy diferentes pero sólo una hará que seas tú el auténtico protagonista. Imagínate delante de La Mona Lisa descifrando un código oculto, o siguiendo las pistas que el conservador del *Louvre* ha ido dejando en cada uno de los pasos que vas a tener que dar. Apasionante. Y encima sin tener que consultar una enciclopedia o, mejor aún, sin la necesidad de hacerte un viaje hasta París para comprobar que lo que el señor Brown dice es cierto, o se lo ha inventado todo. Los programadores de **The Collective** se han tomado más de un año para reproducir cada uno de los lugares que son narrados en la novela, incluso muchos de los entornos e instancias que podrás visitar ni siquiera aparecen en la película. Un total de nueve localizaciones, desde el *Louvre* a *Saint Sulpice*, pasando por la Mansión de Normandía, el Banco de Zurich, el *Chateau Villete*, el aeropuerto de *Biggin Hill*, la Iglesia del Temple, la Abadía de *Westminster* y la Capilla *Rosselyn*. Explora cada zona, fíjate en los detalles y alucinarás... En *Saint Sulpice*, el altar es exactamente igual al original y en uno de los pilares encontrarás una Pila Bautismal de Concha, réplica de la existente en la Iglesia. En *Westminster*, podrás contemplar el monumento al Barón Hunsdon y resolver uno de los *puzzles* más inesperados en una especie de tablero de ajedrez... Estos son sólo algunos ejemplos del realismo gráfico



LANGDON Y NEVEU > Historiador y criptóloga deberán trabajar en equipo para descifrar los secretos del Santo Grial.

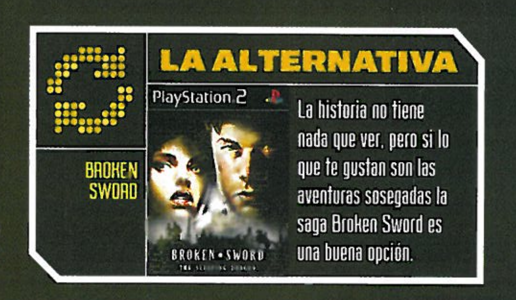
UNA RÉPLICA DE LA REALIDAD

El detalle y preciosismo gráfico de los escenarios es asombroso. Todo se ha reproducido con gran fidelidad respecto a las localizaciones originales. Mosaicos de vidrieras, monumentos, cuadros, entornos... con un parecido asombroso. Y es que los programadores ihan han dedicado más de un año en desarrollar ECDV!





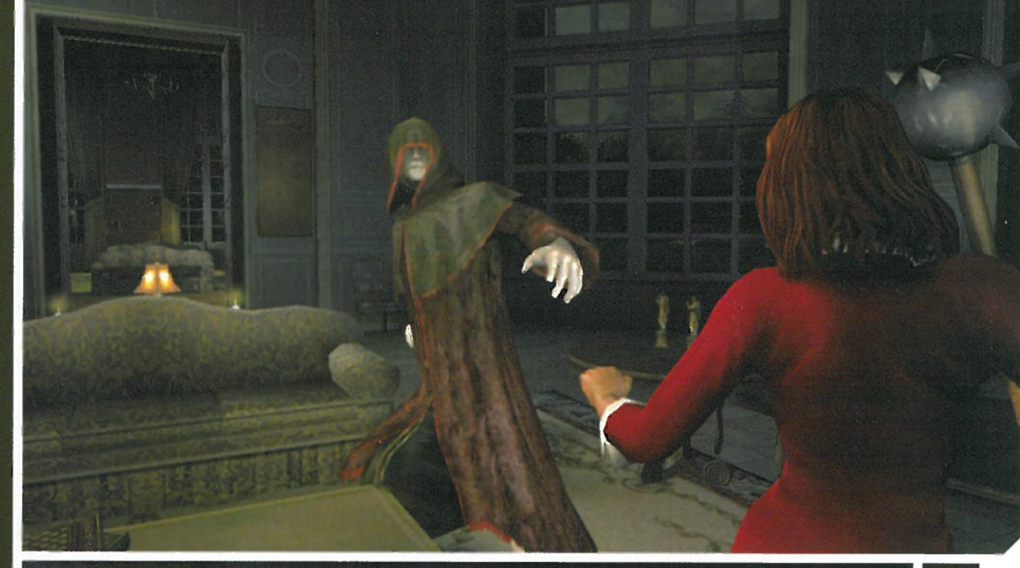
EL MITO DE CARAVAGGIO > Comprueba por ti mismo, sin tener que ir hasta París, que el cuadro de Caravaggio es demasiado grande para que una sola persona pueda descolgarlo...

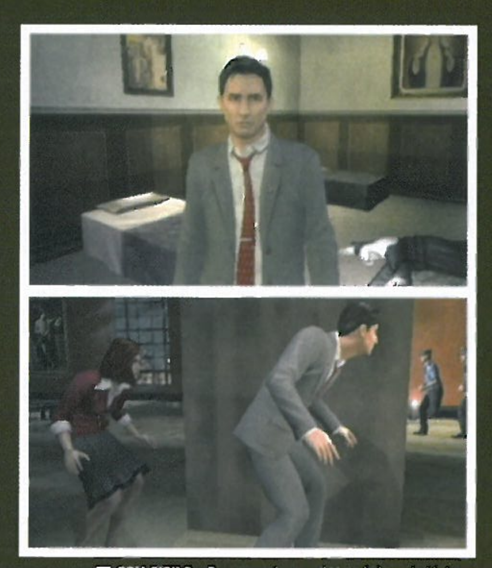


La historia no tiene nada que ver, pero si lo que te gustan son las aventuras sosegadas la saga Broken Sword es una buena opción.

del que hace gala el juego. Y ni que decir del diseño de los protagonistas; seguro que si leíste el libro antes de ver a Tom Hanks y Audrey Tautou como Robert Langdon y Sophie Neveu, habías imaginado su rostro más parecido al de los personajes del juego que el de los actores de la película...

La mecánica del juego, ya de por sí la novela tiene un desarrollo bastante adaptable a un videojuego, es de aventura gráfica. Muchos diálogos (que por suerte puedes saltarte), poca acción, bastante sigilo y abundantes *puzzles* que resolver. Es de esos juegos que puedes exprimir y que te dará más de un quebradero de cabeza. Tu objetivo es ir buscando pistas, ya que éstas te llevarán a otras para terminar ante un rompecabezas. Recuerda todo lo que has ido averiguando hasta el momento y te >





CON SIGILO > Para pasar desapercibido ante las autoridades francesas, monjes y demás enemigos avanza pulsando L1.





ANAGRAMA > Descifra la pista que Saunière dejó inscrita en el cuadro de La Mona Lisa. Haz sustitución de letras hasta que des con la solución.

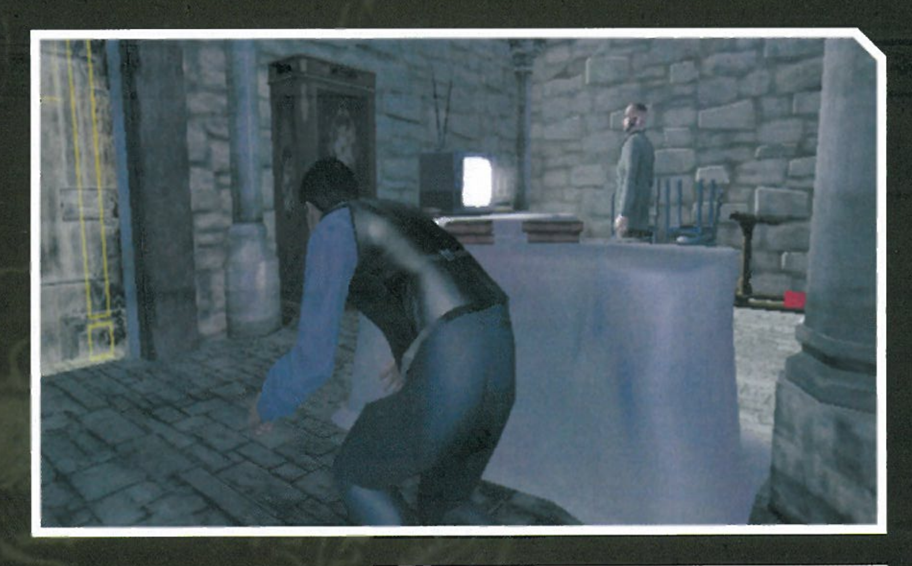


EL CRIPTEX > Antes de descifrar el código del Criptex, primero deberás ir a buscarlo al Banco de Zurich, sin duda una fase bastante dura...



SAUNIÈRE > El cuerpo del conservador del Louvre te dará todas las pistas necesarias que te llevarán al secreto mejor guardado de la historia.

será más fácil resolver el enigma. Todo irá bien hasta que un policía o un monje, u otro ser que no quiera que saques a la luz el verdadero significado del Santo Grial, se te cruce en tu camino. Los combates cuerpo a cuerpo se desarrollan a través de un sistema de combinación de botones que, sin explicación aparente, a veces será efectivo y otras no. Lo cual te llevará al fracaso de la misión y tendrás que comenzar desde el último *checkpoint* activado que, sorprendentemente, son pocos los que aparecen. Sin duda algo frustrante, ya que te hará repetir cada *puzzle* tropecientas veces y avanzar muy lentamente en la aventura. Esto, añadido a la pesadumbre de esperar largas pantallas de carga hace que el juego desmerezca. Algo inaudito viniendo de una compañía como **The Collective**, con títulos a sus espaldas de tan alta calidad como el reciente *Getting Up*. Al menos **Take2** ha sido consciente de ello y no ha caído en la tentación de aprovecharse de una exitosa licencia editorial con película en cartelera, pues ha fijado un precio bastante apetecible y ajustado a la calidad del juego. Seguro que también se convierte en un súper ventas.





COMBATES > Para dar caña a tu enemigo tendrás que entrar en este modo de combate y pulsar correctamente los botones que te van indicando en pantalla.

ENTÉRATE DE TODO

Según avanzas y descubres nuevos datos quedarán guardados en un apartado de Extras. Allí podrás acceder y leer todo lo referente a tu hallazgo. Tal es el caso de la Pila Bendita de la Iglesia de Saint Sulpice, allí se encuentra una llave que necesitas. Si la encuentras podrás, además, ver la foto de la original y compararla con la del juego. ¡Alucinante!









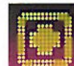






EL CÓDIGO DA VINCI

16+

 La reproducción gráfica de las localizaciones es realmente asombrosa. Algunos puzzles son muy ingeniosos.

El sistema de combates por combinación de botones no es el más adecuado. Escasez de checkpoints.

PUNTUACIÓN OFICIAL  PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

	**GRÁFICOS >** El realismo de las 9 localizaciones es sorprendente. El físico de los protagonistas es fiel al de la novela, no como en la película.	8.9
	**SONIDO >** Voces dobladas al castellano y efectos de sonido correctos. Lo mejor, la Banda Sonora, enigmática y envolvente.	8.5
	JUGABILIDAD > El planteamiento es bueno, pero las pesadas cargas, la escasez de checkpoints y el sistema de combate desmerecen.	8.1
	**DURACIÓN >** Entre largas escenas de diálogos y falta de checkpoints el juego se te hará más largo de lo que es realmente. 11 misiones.	8.0

CONCLUSIÓN > Si la novela te apasionó, no puedes perderte el juego. Eres tú el protagonista ante los enigmas más ocultos de la Iglesia. Además, con la ventaja de tener todas las obras a mano para investigar.


8.3



CON ZUMO y PROTEÍNAS DE HUEVO

¡Siempre la misma historia! ¡Todos los días lo mismo!
Me dicen lo que tengo que tomar, que ponerme, con quién salir y a que hora llegar.

¡Ya basta, QUIERO ALGO DISTINTO!

Por fin tienes algo nuevo. ZUMOSOL activo,
con zumo de naranja y proteínas de huevo.

¡¡EL SABOR QUE SE SALE!!

■ **30 CLÁSICOS >** A los que hay que añadir además un buen número de singles de nueva factura, creados en exclusiva para este juego.

SINGSTAR ROCKS!

QUE NO TE DIGAN QUE CANTAS MAL, SEGURO QUE ESTA VEZ YA TIENES FANS

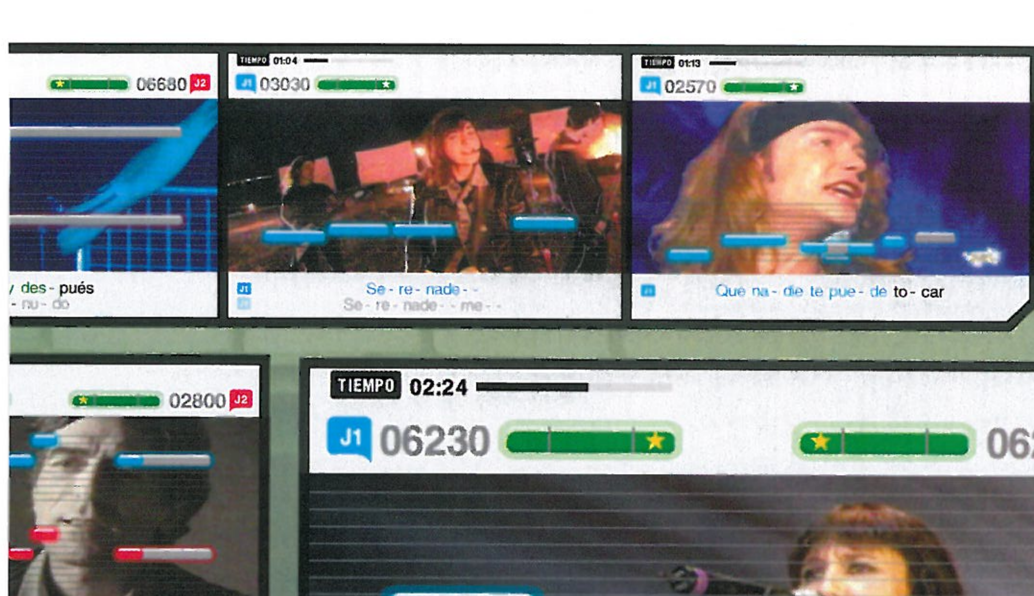


COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-8**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **360 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99€ (CON 2 MICROS) 29,99€ (SIN MICROS)**
www.singstargame.com

POR **ANNA**

Si con este juego y unos amigos no te lo pasas bien, o no perteneces a este mundo o es que eres un soso. *SingStar* es el alma de las fiestas, despierta la adrenalina y la pone a cien. Las risas, la emoción y el querer pasar un buen rato son las claves del título de **Sony**. Con ésta ya son cinco las entregas publicadas en nuestro país en tan sólo dos años, y lo raro es que no hayan sacado más porque son todo un éxito de ventas (la saga ha vendido más de 400.000 unidades en España) y porque la gente quiere más. El fenómeno es el mismo que el de un disco de música de un grupo que te apasiona: lo escuchas y no te cansas de hacerlo, te sabes las letras, cada vez entonas mejor y las cuerdas vocales se ajustan a la perfección al estilo del artista. Pero a las pocas semanas ya estás pensando en cuándo saldrá su nuevo trabajo y vuelves a poner los discos anteriores... No porque ya no te guste, sino porque te gusta la música que hace ese grupo. A ***SingStar Rocks!*** y a todas las demás ediciones, le pasa lo mismo. Por más versiones que tengas se te quedan cortas y por más canciones que interpretes te sabe a poco... Y es que debería existir una web (todo legal, claro) donde bajarte los *singles* que quieras y añadirlos a tu colección *SingStar*, ¿quizá para la nueva generación, **PlayStation 3**? En fin, que *SingStar* es mucho más que un videojuego, «es un estilo de vida».

Hay que decir que la actual versión, ***Rocks!*** ha despertado polémica entre los miembros de la Redacción al ver que algunos grupos no son estrictamente pertenecientes a este género musical, pero a día de hoy ¿qué es Rock en español? ¿Mucha guitarra pero

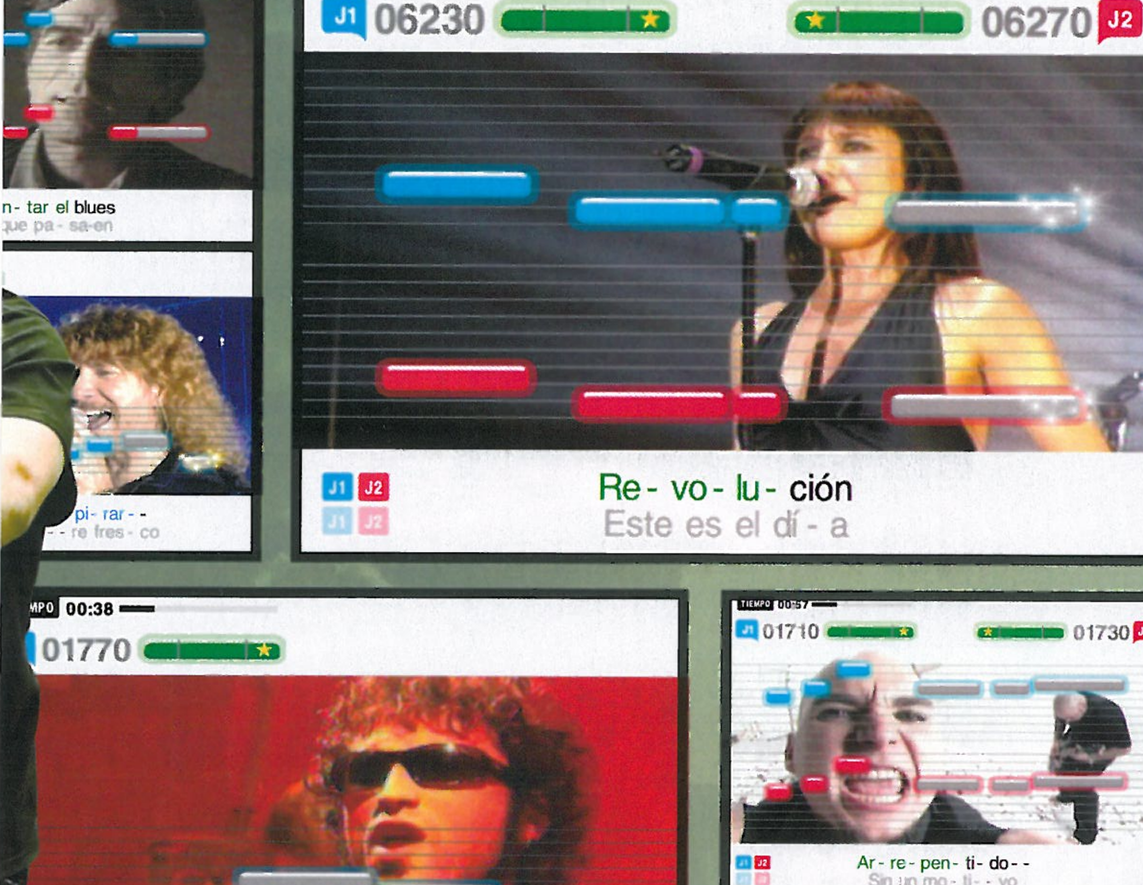


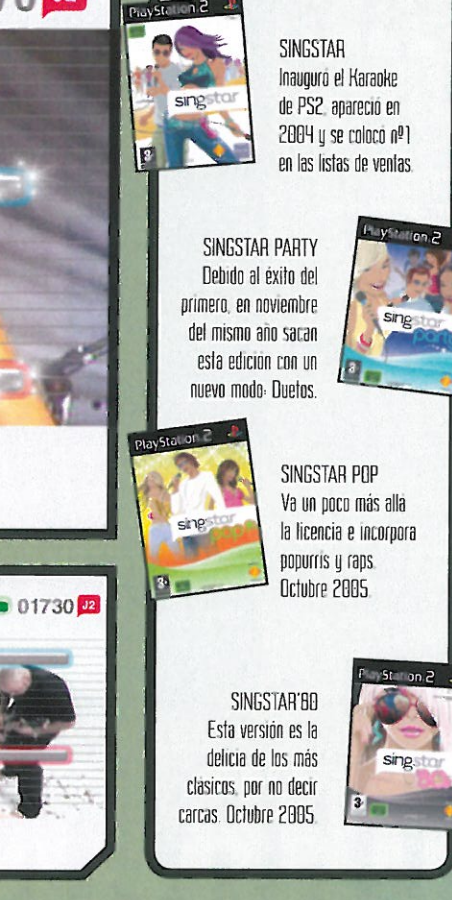


LA ALTERNATIVA

SINGSTAR POP

Va en la línea de Rocks! ya que incluye éxitos de los últimos años, pero lo mejor es hacerse con toda la colección. En la variedad está el gusto.





TODOS LOS SINGSTAR

SINGSTAR
Inauguró el Karaoke de PS2, apareció en 2004 y se colocó nº1 en las listas de ventas.

SINGSTAR PARTY
Debido al éxito del primero, en noviembre del mismo año sacan esta edición con un nuevo modo: Duetos.

SINGSTAR POP
Va un poco más allá la licencia e incorpora popurrís y raps. Octubre 2005.

SINGSTAR'80
Esta versión es la delicia de los más clásicos, por no decir carcas. Octubre 2005.

¿TE ATREVES? > No te limites a leer la letra que aparece en pantalla, trata de conseguir el tono y atrévete a poner las mismas caras que los cantantes. Es divertidísimo.



SINGSTAR ROCKS! 12+

(+) Grupos como El Canto Del Loco y Pereza dan mucho juego a esta nueva edición.

(−) Algunas de las canciones huelen a «viejuno»

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> SingStar nunca ha destacado por este apartado. Nos conformamos con que hayan puesto videoclips originales.	8.0
SONIDO> Canciones auténticas, nada de versiones extrañas. Bien elegidos los temas, y los grupos... habrá gente que no le llene del todo.	9.2
JUGABILIDAD> La de siempre, muy divertido. Consigue llegar al tono indicado en pantalla y... suéltate la melena.	9.3
DURACIÓN> Infinito. ¿Qué duración tiene un disco? Pues SingStar lo mismo. Si te gusta, no te cansarás de cantar las canciones.	9.0

CONCLUSIÓN> Una nueva entrega para seguir cantando. Quizá no encuentres el grupo de rock clásico que menee el cuerpo adelante y atrás, pero están los singles de más éxito de los últimos años.. **9.2**

poca caña? En fin, dejémoslo en que en nuestro país se hace *Pop-Rock*. *El Canto Del Loco, Pereza, Amaral, Los Piratas, Dover, Extremoduro, Mago de Oz, Loquillo, Sôber*... para los más nostálgicos, Rosendo, *Medina Azahara*, Sabina y para los que gusten del inglés, *Rolling Stones, Coldplay, Keane, Nirvana, The Offspring* y *Blur*. Un total de 30 nuevas canciones con las que amenizar tus veladas de verano. Además, se han incluido seis modos popurrí (afortunadamente han cambiado en la versión final el nombre «Popurrí Viva España» por el de «Popurrí de Bar») en los que irán apareciendo estrofas de diferentes canciones a modo del popular programa de televisión de Alonso Caparrós. El hecho de que **Sony** España haya conseguido incluir canciones como *Besos* de *El Canto*, *Pienso En Aquella Tarde* de *Pereza*, ha sido todo un acierto para no ser duda de compra. Si pensamos que el primero llenó el Vicente Calderón (55.000 entradas) y *Pereza* es un grupo en alza dentro del panorama musical español, son dos razones de peso para augurar el éxito de este ***SingStar Rocks!*** La mecánica de juego es la misma de sus predecesoras: conseguir que tus cuerdas vocales lleguen al tono que se indica en pantalla, que con algo de práctica y actitud se consigue enseguida, y si no con pasarlo bien es más que suficiente. Así que, no entiendo la subida de edad recomendada a 12 (¿será por el significado de las letras?). Las canciones, como siempre, van acompañadas del *videoclip* original, pero si tienes una cámara *EyeToy* puedes sustituir el vídeo por tu actuación en directo. Además, como lo mejor es jugar con más gente, el título incluye la posibilidad de que hasta ocho personas puedan participar en grupos de cuatro en modalidades como Pasa El Micro, Batalla o Dueto. ¿Te lo quieres perder?

PlayStation 2

COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR: **ROCKSTEADY**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOTER 3D**
JUGADORES: **1-8 (ON-LINE)**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **80 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.urbanchaosgame.com

URBAN CHAOS
UNIDAD ANTIDISTURBIOS

CUANDO LAS FUERZAS DE SEGURIDAD TRADICIONALES NO SON SUFICIENTES


POR **LAST MONKEY**

Una ciudad tomada por bandas callejeras que no se andan con chiquitas, donde la delincuencia campa a sus anchas de una manera brutal y la situación es prácticamente de guerra abierta. Así es el escenario del primer juego lanzado por **Rocksteady Studios**, compañía londinense formada por los antiguos responsables de **Argonaut** (sí, aquellos del *chip FX*). Y la verdad es que no les ha salido nada mal. En un género tan saturado como son los títulos de disparos en primera persona ***Urban Chaos*** sabe diferenciarse del resto gracias a una ambientación genial, una gran variedad de misiones y una historia muy atractiva. La base del juego no es muy original: como miembro de una unidad especial conocida como *T-Zero* (con prerrogativas casi absolutas para impartir justicia de cualquier forma) tendrás que hacer frente a unos psicópatas conocidos como *Burners*, que están reduciendo a la ciudad a escombros y acabando con sus habitantes. Así pues, diferentes partes de la urbe serán testigos de este enfrentamiento. Pero no estarás sólo, pues deberás colaborar con la policía, paramédicos y bomberos con el fin de avanzar; algunas veces te ofrecerán su ayuda (mediante un sencillo sistema de órdenes) y otras serás tú el que tenga que protegerlos. En cada una de las misiones se te irán dando una serie de objetivos, no todo será matar y matar (aunque tiros hay, y muchos). Además, para conseguir las preciadas medallas que te permitan acceder a nuevo equipamiento y fases extras deberás completar una serie de requisitos, como encontrar objetos escondidos por el nivel o afinar tu puntería sobre las cabezas de los enemigos. Pero sin duda, uno de los puntos fuertes es la variedad de situaciones a las que te enfrenta su desarrollo: desde rescatar a los civiles atrapados en un incendio hasta lograr que salga vivo un rehén de una situación de riesgo. Esta mezcla de acción desenfrenada e inmersión en la atmósfera hace grande al juego, a pesar de su relativamente corta duración y de la poca libertad que ofrecen los escenarios en muchas ocasiones.



ESCUDO ANTIDISTURBIOS > Un elemento esencial en el juego. Salvará tu vida muchas veces.

LA ALTERNATIVA

PlayStation 2

BLACK

El juego de Criterion es uno de los mejores shooters vistos recientemente, aunque su mecánica se basa sólo en los disparos.

POLÍTICAMENTE INCORRECTO > Los desarrolladores han hecho uso en el juego de grandes cantidades de sangre, violencia y un lenguaje poco apto para menores de edad.

SANITARIOS > Búscalos si quieres recuperar tu salud.

NOTICIAS REALES > Antes de cada misión se te informará de los eventos ocurridos en la ciudad a través de este informativo.

URBAN CHAOS 18+

La ambientación consigue sumergirte en la historia.
La variedad de situaciones a las que te enfrenta.

A veces te encontrarás un poco perdido en los niveles.
Podría ser algo más largo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> No es el mejor motor que se ha visto en PS2, pero recrea la ciudad a la perfección y se mueve la mar de bien.	8.9
SONIDO> Te pasarás la mayor parte del tiempo escuchando las voces (en castellano y muy bien dobladas) de compañeros y enemigos.	9.0
JUGABILIDAD> Se trata de un juego adaptado a todos los públicos, en el que resulta muy sencillo «integrarse» de pleno.	9.1
DURACIÓN> Once niveles pueden parecer pocos, y de hecho lo son, pero siempre te queda la opción de conseguir todas las medallas.	8.3

CONCLUSIÓN> Puede que no revolucione el género ni cree el revuelo de otros títulos más grandes, pero Urban Chaos merece la pena ser probado por todos los aficionados a la acción. **8.9**



COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **BLITZ GAMES**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **229 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.namco.com



EL COMEDOR DE COCOS > El tercer arcade de plataformas 3D que protagoniza el carismático Pac-Man mantiene la misma estética y desarrollo que las dos ediciones anteriores (la primera para PSone, la segunda para PlayStation 2)

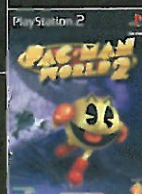
PAC-MAN WORLD 3

UNA SECUELA CON «POCA MIGA»

POR **NEMESIS**

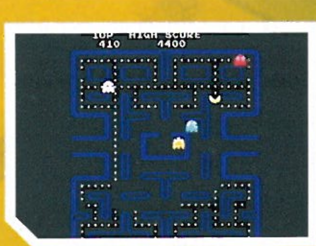
Parece mentira, pero ya han pasado más de 25 años desde la aparición del castizo *Comecocos* en los bares y salones recreativos de nuestro barrio. Todos somos más viejos, algunos más sabios, mientras que nuestro amigo amarillo, sigue en la brecha con un nuevo *arcade* de plataformas en 3D. La verdad es que ***Pac-Man World 3*** no aporta mucho a lo ofrecido en las dos entregas anteriores, salvo la oportunidad de oír por primera vez la voz del *Comecocos* (en inglés, no te vayas a hacer ilusiones). En teoría, el juego es parte de la celebración de los 25 años de vida del personaje. Y digo en teoría, porque en lugar de hacer un auténtico repaso a toda su leyenda, **Namco** se ha limitado a volver a incluir la *coin-op* de 1980, una galería de texto hablando de todos sus juegos (cuando debería haber dado la oportunidad de jugar con todos ellos) y una entrevista con el creador del personaje, Toru Iwatani. En ella descubrirás algunos detalles sobre su origen, aunque se han guardado de desvelar el por qué del nombre *Pac-Man*. Según los libros de historia, se iba a llamar *Puck-Man*, pero **Namco** temía que algún graciosillo rascara la «P» de las recreativas hasta convertirla en una «F», con escandalosos resultados. Y luego dirán que el gamberrismo no sirve para nada...

LA ALTERNATIVA



PAC-MAN WORLD 2

Su mecánica es idéntica a esta tercera parte, pero tenía el interesante añadido de incluir cuatro coin-ops, incluyendo el genial Pac-Mania.



EL CLÁSICO > Namco ha añadido la recreativa original de Pac-Man, de 1980, a modo de simpático extra.



UN TIPO ADORABLE > Lo mejor del juego, el diseño del Pac-Man tridimensional, tan adorable como fantásticamente animado.



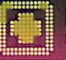
EL CREADOR > El extra más interesante es una entrevista en vídeo con su creador, Toru Iwatani.





PAC-MAN WORLD 3





Para los muy, muy mitómanos de Pac-Man, la entrevista en vídeo con su creador puede resultar bastante interesante.

Esta tercera entrega no aporta demasiado a los anteriores Pac-Man World.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



	**GRÁFICOS>** La recreación tridimensional de Pac-Man es lo mejor del juego. Lástima que no hayan puesto ese mimo con los enemigos.	7.9
	SONIDO> Como en los Pac-Man World anteriores, Namco ha rescatado efectos de sonido y algunas melodías de la coin-op clásica.	7.5
	**JUGABILIDAD>** El control del Comecocos no puede ser más sencillo, pensando en el potencial público infantil al que va destinado el juego.	7.7
	DURACIÓN> Las fases son algo repetitivas, y no existe el aliciente de desbloquear coin-ops clásicas como en Pac-Man World 2.	7.4

CONCLUSIÓN> A pesar de los tres años transcurridos desde la anterior entrega, Pac-Man World 3 no aporta ninguna novedad interesante. Hay otros plataformas mejores en PlayStation 2. **7.6**



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-SIMIESCO**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **139 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.es.atari.com

PUZZLES > Una de las primeras misiones que tendrás que desempeñar será la de devolver los nidos de abejas al mono apicultor. Ahora, éstas campan alrededor de la Isla... Calcular los saltos será vital para solventar esta prueba.



LA ALTERNATIVA

PAC-MAN WORLD 2

La legendaria mascota de Namco protagonizó este simpático plataformas que, con un poco de suerte, encontrarás aún en alguna tienda.



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

UNA AVENTURA REDONDA

POR **GRADIUS** 

O al menos es lo que Sega America, en colaboración con Traveller's Tales (curtidos en el panorama lúdico infantil con títulos como *Toy Story* o *Bichos* para 16 y 32 *bits*) intenta con este *spin-off* de la simpática franquicia de *puzzles* protagonizada por los carismáticos monos de Sega. El resultado es una mezcla de aventura y plataformas adaptadas a las limitaciones del universo *Monkey Ball* (no existe el salto, siendo la velocidad y habilidad de manejo de nuestro personaje el punto clave para alcanzar los diferentes enclaves), con el aliciente de incluir un apartado de divertidos minijuegos para hasta cuatro jugadores a la vez (vía *Multitap*) y compatibilidad con PSP, convirtiendo a *SMBA* en un título repleto de posibilidades. Aquellos que ya disfrutaran de las entregas anteriores gozarán de lo lindo con los nuevos *puzzles* y apartados «party game» que incluye el juego. El resto, o aquellos que no logren hacerse con el exigente control de cualquiera de los monos protagonistas de la aventura se frustrarán a las primeras de cambio. No pierdas la oportunidad y pruébalo en nuestro DVD-Demo de este mes antes de comprarlo.

«MONOJUEGOS»

Un total de seis divertidos minijuegos acompañan al modo aventura. Tres viejos conocidos y otros tres nuevos. Cualquiera de ellos son motivo perfecto para descansar de las duras pruebas de Monkey World y batirnos sólo o acompañado con otros tres personajes. Hasta cuatro usuarios a la vez vía Multitap te permitirán enfundarte guantes de boxeo, dar vueltas por los circuitos más enrevesados o alcanzar el mayor salto de longitud. Tú eliges...





SUPER MONKEY BALL ADVENTURE 3+



El carisma que desprende cada uno de los personajes. La multitud de posibilidades y modos de juego.

La filosofía SMB limita la jugabilidad sólo a los más hábiles. Algunos puzzles exigen demasiada precisión con el DualShock.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS> Entrañables escenarios repletos de color se mezclan con personajes que parecen sacados de una fábula. Más que correcto. **8.2**



SONIDO> Las melodías se adaptan perfectamente a cada escenario. El idioma de los monos te hará esbozar más de una sonrisa. **8.1**



JUGABILIDAD> Los que hayan jugado a anteriores entregas no encontrarán cambios en el manejo. Aún así, resulta demasiado exigente. **7.8**



DURACIÓN> Más de 58 puzzles en el modo aventura, seis minijuegos multijugador, posibilidad de intercambiar datos con PSP... **8.3**

CONCLUSIÓN> Sega ha sabido combinar con buenos resultados dos géneros como el puzzle y la aventura. La exigencia en el manejo es el único handicap que podrás encontrar. **7.9**



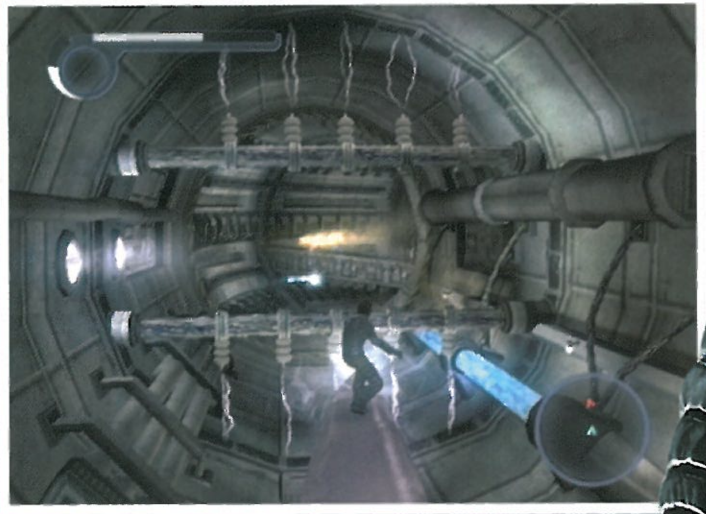
COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **Z-AXIS**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **58 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95 €**
www.x-mengame.com

X-MEN
EL VIDEOJUEGO OFICIAL

LICENCIA PARA DEFRAUDAR


POR **GRADIUS**

El próximo 26 de mayo las salas de cine de todo el mundo recibirán el esperado regreso de la Patrulla X en una tercera entrega que cuenta con un nuevo director de orquesta (Brett Ratner sustituye a Bryan Singer, embarcado en el rodaje de *Superman Returns*), el sobrenombre *La Decisión Final* y, con el juego que nos ocupa, un adelanto de la invasión mutante que nos acompañará durante los meses de primavera/verano en cientos de campañas publicitarias. Como ya es habitual en el mundo del ocio electrónico (cine y videojuegos se encuentran más unidos que nunca), un producto tan apetitoso no podía dejar de contar con su correspondiente adaptación a consola, siendo la compañía norteamericana **Activision** y su grupo de programación **Z-Axis** (responsables de la franquicia *Dave Mirra* y esa joya sobre patines de nombre *Agressive Inline*) los encargados de enriquecer la experiencia que viviremos en las pantallas de cine. ***X-Men: EVO*** ha sido concebido como un prólogo del filme, donde descubrirás acontecimientos tan relevantes como la extraña desaparición de Rondador Nocturno o el oscuro pasado de Lobezno. La decisión de desligar juego y película convierten al título en un puente entre la segunda y tercera parte de la franquicia en cine, comercializándose una semana antes que el estreno cinematográfico para el disfrute y aperitivo de los

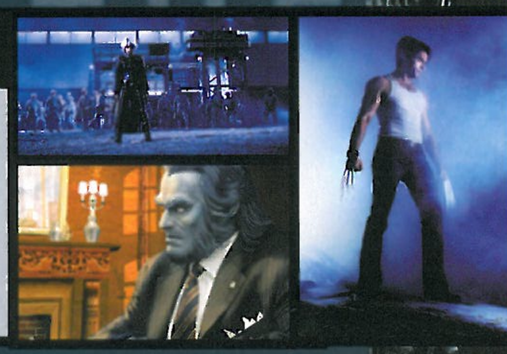


¿SPACE HARRIER X? > Las misiones aéreas de Iceman nos recuerdan al legendario título de AM2, aunque afortunadamente son ligeramente más jugables. La velocidad y la puntería, puntos clave.

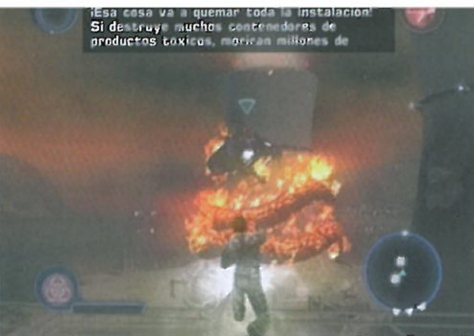


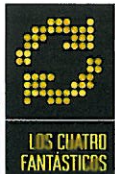
GUIÑO CINÉFILO

El argumento del juego ha sido elaborado en colaboración con los guionistas de la película: Zak Penn y Chris Claremont. Las versiones inglesas cuentan con las voces originales de Logan/Lobezno (Hugh Jackman), Iceman (Shawn Ashmore) y Rondador Nocturno (Alan Cumming).









LA ALTERNATIVA

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

Si estás dispuesto a deshacerte de tus ahorros y eres amante de las licencias desaprovechadas, este es, sin duda, uno de los mejores ejemplos.





HABILIDADES > La agilidad y espectacularidad de los movimientos de Kurt Wagner/Rondador Nocturno le convierten en el personaje más destacado del juego.



JARDÍN ZEN > En tu viaje a Japón, visitarás un santuario nipón destructible al 100%. Una de las fases donde más disfrutarás de Lobezno.

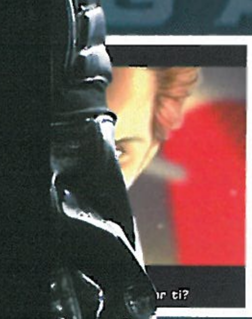


TRES, ERAN TRES

Lobezno te permitirá ejecutar mortales cabezazos y lecciones culinarias con sus afiladas garras. Hombre de Hielo, por su parte, hace del agua todo un arte al deslizarse por el aire y crear poderosos proyectiles helados. Rondador Nocturno es el rey del sigilo y teletransporte.



fans. Es aquí donde hacemos verdadero hincapié, ya que ***X-Men: EVO*** es un producto sólo apto para acérrimos del universo mutante de **Marvel** al encontrarnos con el típico juego que aprovecha la licencia y tirón de la película para engrosar su número de ventas. Todo ello sin aportar nada nuevo al género (en este caso el de acción en tercera persona) y explotando una y otra vez el desarrollo y estructura de grandes títulos con paupérrimos resultados. Con la posibilidad de manejar a los carismáticos Hombre de Hielo, Lobezno y Rondador Nocturno (cada uno con sus habilidades específicas), te encontrarás con una sucesión de fases donde el apartado gráfico roza constantemente la correción, la banda sonora pasa prácticamente desapercibida y la jugabilidad poco a poco va dilapidándose con misiones donde los esquemas y rutinas para llegar al final se repiten una y otra vez, faltas de originalidad y, sobre todo, profundidad (Lobezno, sin duda, se lleva en este aspecto la peor parte). Se nota, sin embargo, la solvencia adquirida por **Z-Axis** en el terreno de la velocidad con las fases aéreas del Hombre de Hielo, una ligera y agradecida variedad. Rondador Nocturno, por su parte, cuenta con las mejores animaciones de todo el juego, acrobáticos movimientos y poder de teletransporte incluidos. Esperábamos algo más de este nuevo título de **Activision** basado en los personajes de Stan Lee tras el mediocre *Los Cuatro Fantásticos*. Los verdaderos amantes de la Patrulla X tendrán que seguir disfrutando de la excelente serie ***X-Men: Legends***.







X-MEN: EL VIDEOJUEGO OFICIAL 12+

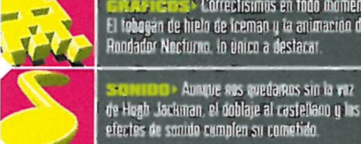


Los cameos de otros mutantes: Tormenta, Coloso, Bestia...
El enfrentamiento entre Pyro y el Hombre de Hielo.



El juego es corto, repetitivo y técnicamente correcto.
El papel de Lobezno: aburrido y monótono hasta decir «basta».

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Correctísimos en todo momento. El tobogán de hielo de Iceman y la animación de Rondador Nocturno, lo único a destacar. **7.0**

SONIDO > Aunque nos quedamos sin la voz de Hugh Jackman, el doblaje al castellano y los efectos de sonido cumplen su cometido. **7.2**



JUGABILIDAD > Se agradece la variedad que ofrece el alternar entre los tres personajes. Sin embargo, las fases son sosas y repetitivas. **7.0**



DURACIÓN > Un único jugador, niveles no muy complejos y sin objetivos secundarios... En poco tiempo habrás acabado con él. **6.4**

CONCLUSIÓN > Si no te gustan otros superhéroes (los títulos de Spider-Man son infinitamente mejores), mejor que te conformes con las películas y una posterior reedición en Platinum. **7.0**







LA ALTERNATIVA

MASHED

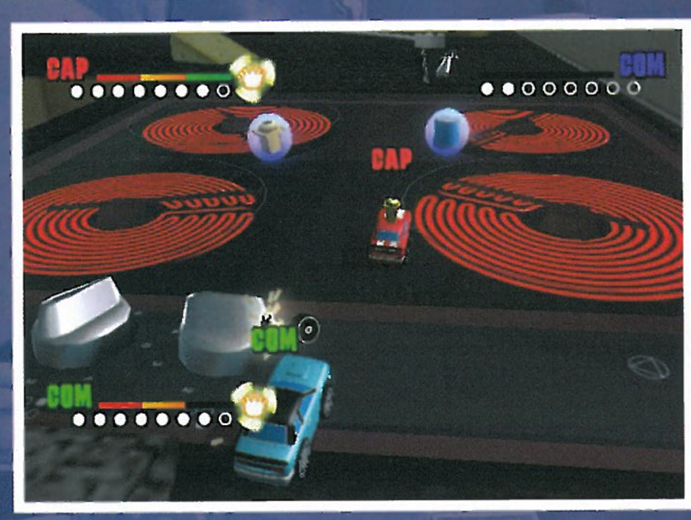
PlayStation.2

El anterior juego de Supersonic es un perfecto heredero del espíritu Micro Machines. En algunos momentos incluso llega a superarlo.



COMPAÑÍA:	**CODEMASTERS**
DESARROLLADOR:	**SUPERSONIC**
DISTRIBUIDOR:	**CODEMASTERS**
GÉNERO:	**ARCADE CONDUCCIÓN**
JUGADORES:	**1-4**
TEXTO:	**CASTELLANO**
SELECTOR 50/60 HZ:	**NO**
PANTALLA PANORÁMICA:	**NO**
SONIDO SURROUND:	**NO**
ON-LINE:	**NO**
MEMORY CARD:	**21 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:	**44,95 €**

www.codemasters.com



MUCHO MAQUINISMO > En el garaje del juego hay 25 tipos de automóvil, un total de 750 cacharritos desbloqueables. Es imposible obtenerlos todos en una sola PS2, ya que tendremos que usar la Memory Card en otras consolas para que todos se hagan disponibles, y desafiar a otros jugadores en PS2 ajenas para conseguir sus coches.



FRENOS ROTOS... > ... coches locos. Hay cuatro tipos de juego, entre ellos destaca la Copa de Batallas, en la que los coches van siendo eliminados según quedan retrasados, y la Copa de Puntos de Control, a base de checkpoints.



VIEJOS CONOCIDOS > A los nuevos circuitos (hasta un total de 25) se suman los clásicos: el tejado, el escritorio, la cocina, la habitación de un niño...

MICRO MACHINES V4

CONDUCCIÓN MINIATURIZADA





POR **JOHN TONES**

La extrema sencillez de manejo de los vehículos y la indiscutible personalidad de los circuitos donde se ambientan las carreras son dos de las características responsables del éxito que disfruta la serie *Micro Machines* desde hace quince años, y que la ha llevado a visitar las plataformas más variopintas. Para esta cuarta entrega (que en realidad es el séptimo juego protagonizado por los carismáticos coches de juguete), **Supersonic** ha optado, por una parte, por perfilar y mejorar la perspectiva en 3D que ya encontrábamos en *Micro Machines Turbo 64*, con cambios de rasante casi continuos, y por otra, no tocar lo que ha funcionado sin problemas en las anteriores entregas de la serie: espíritu *arcade* (esta vez hay 25 armas para que revientes a tus contrincantes) e implacable diversión multijugador (hasta ocho jugadores simultáneos empleando cuatro mandos podrán disfrutar de las carreras).



MICRO MACHINES V4 — 3+

Lo esperable: el modo multijugador es muy divertido, y los decorados conservan la personalidad y el estilo de siempre.

Lo esperable: también. En lo técnico es muy justito y su estilo ha sido explotado hasta la saciedad en el resto de la serie.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Regulares, sobre todo en lo que respecta a los vehículos. La mayoría de los escenarios destacan, eso sí, por su originalidad.	7.2
SONIDO> Poco cuidado, tanto a nivel de banda sonora (inexistente a excepción de los menús), como de los anodinos efectos sonoros.	6.3
JUGABILIDAD> La gran virtud de toda la serie es su accesibilidad, y Micro Machines V4 no es una excepción. El multijugador es explosivo.	8.5
DURACIÓN> Dadas las incuestionables virtudes jugables para varios jugadores, te garantizamos una vida útil muy prolongada.	8.4

CONCLUSIÓN> A pesar de que, en su aspecto, Micro Machines parece un juego de la anterior generación, su jugabilidad y capacidad para entretener durante horas permanecen intactas. **8.0**





SENSIBLE SOCCER



PASIONES DE AYER Y DE HOY

Si alguien nos pusiera en el apuro de tener que elegir los tres mejores juegos de fútbol de todos los tiempos, es seguro que ***Sensible Soccer*** tendría asegurada una de esas tres plazas. Aunque por los gustos actuales, tan obsesionados con el realismo gráfico, esta entrega puede pasar inadvertida, lo cierto es que estamos ante el mismo juego que tanto nos divirtió hace más de diez años. Le han añadido algunas cositas en el manejo y se han mejorado un poco los gráficos pero, en esencia, es aquel ***Sensible Soccer***. En ese sentido, hay que aplaudir a los programadores porque no se han vuelto locos y esta entrega puede tentar a algún nuevo aficionado y también contentar a los antiguos fanáticos. Una vez más, la principal apuesta es la jugabilidad y, en ese sentido, es una auténtica gozada volver a reencontrarse con ese inconfundible y frenético estilo de juego. Acciones en ambas porterías con tan sólo unos segundos de diferencia, pases y efectos imposibles, velocidad endiablada, paradas increíbles... en fin, las mismas cosas que nos volvieron locos años atrás. Diversión sin complicaciones. Tan entretenido que no importa que no tengan ni derechos ni competiciones oficiales. Nunca fue algo importante para los amantes de ***Sensible Soccer***.



COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **KUJU ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **234 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**
www.codemasters.com



MUY PARECIDO > Los jugadores, las texturas del terreno de juego y muchos otros detalles han sido un poco mejorados, pero en general el juego es bastante respetuoso con el clásico. Una de las cosas que no se han atrevido a tocar es la perspectiva «Sensible», una de las más claras que hemos podido disfrutar jamás.




MÁS ESPECTACULAR > En un juego en el que hay más de treinta ocasiones de gol, hay que tener mucho cuidado con las repeticiones. Si se para uno a ver cada oportunidad, los partidos serían eternos. Los programadores se han dado cuenta y no han caído en ese error.




LAS FLECHAS > Para introducir algún pequeño cambio en la mecánica, ahora una flecha indicará la dirección de los pases y los disparos. No es difícil de controlar.

EQUIPOS

Es cierto que, actualmente, tiene mucha importancia para los aficionados el tema de las licencias, los nombres reales de los jugadores... pero esa cuestión no lo es para los creadores de Sensible Soccer. Nombres figurados y jugadores con una apariencia muy parecida a los deportistas reales, pero de ahí no han pasado. La verdad es que es otra de las señas de identidad del juego y también que hay un Editor.





SENSIBLE SOCCER 3+

+ Sencillo de jugar como pocos, con un ritmo trepidante y una jugabilidad absolutamente ejemplar.

− Es posible que este juego pase un poco desapercibido para unos aficionados cada día más obsesionados con los gráficos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Aunque se han incluido algunas mejoras, sigue siendo uno de los títulos más espartanos en el apartado gráfico.	7.0
SONIDO > Aquí se podría decir lo mismo que en el anterior apartado, son mejores pero pobres si se comparan con otro juego del género.	7.0
JUGABILIDAD > Es el punto más fuerte del juego, como siempre. Sencillo, frenético, ocasiones cada pocos segundos. Muy divertido.	8.5
DURACIÓN > Una vez que te enganchas, es casi imposible soltar el mando. Si es como sus antecesores, no dejarás nunca de jugar.	8.5



CONCLUSIÓN > Nunca se sabe, pero resulta complicado creer que Sensible Soccer vuelva a alcanzar el éxito que logró en el pasado. A su favor su explosiva jugabilidad. **8.0**



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ESTRATEGIA**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **352 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.es.gs.konami-europe.com

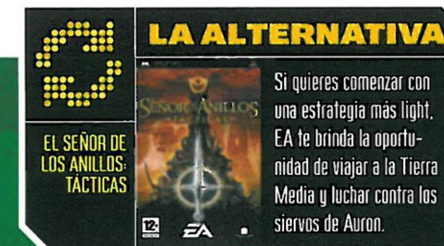








■ **INFLUENCIA KOJIMA >** El argumento del juego hace justicia a lo que Hideo Kojima nos tiene acostumbrados. No faltarán amenazas nucleares y la invención de un nuevo Metal Gear.



LA ALTERNATIVA

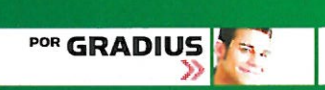
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: TÁCTICAS

Si quieres comenzar con una estrategia más light, EA te brinda la oportunidad de viajar a la Tierra Media y luchar contra los siervos de Auron.

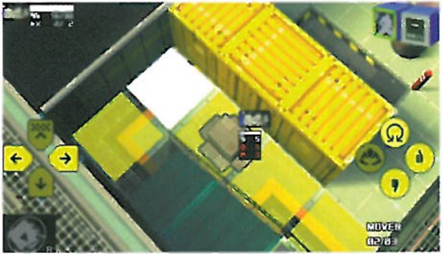
METAL GEAR AC!D 2

ESPIONAJE ESTRATÉGICO AL CUADRADO

POR **GRADIUS**



Tras una polémica primera entrega que dividió a los puristas de la saga con una concepción y modo de juego que poco tenía que ver con lo experimentado hasta el momento en el universo creado por Kojima San, el exclusivo estudio del gurú japonés (Kojima Productions) presentó durante el pasado E3 la consolidación de este *spin-off* estratégico con una secuela que llega a nuestro país poco después de su comercialización en Japón y EE.UU. Muchas son las novedades y mejoras que se han introducido para la ocasión. Las 200 cartas que aparecían en la primera entrega han aumentado a un total de 500, incluyendo la opción de importar las que ya obtuvimos en el primer *MGA*. Se ha agilizado el desarrollo de la acción al optimizar el uso de los movimientos (ahora podrás girar, agacharte o combinar cartas sin malgastar turnos) y encontrarás una mayor variedad de misiones y personajes. El apartado técnico cuenta en esta entrega con un peculiar y brillante aspecto *cell-shading* y, en esta ocasión, se han añadido escenas en 3D (necesitarás el *gadget Solid Eye*) que, junto a la excelente banda sonora del juego, convierten este apartado en toda una delicia audiovisual. Los que ya disfrutaron con el primer capítulo encontrarán una secuela que no les defraudará en absoluto. Los amantes de la acción más clásica es mejor que esperen al nuevo *Metal Gear Solid* anunciado para **PSP** en la reciente conferencia de **Konami** en el **E3**.





■ **TÉCNICAS DE SIGILO >** Tendrás a tu disposición un gran número de opciones para no llamar la atención de guardias y enemigos.

PARA PRINCIPIANTES

Para evitar sustos y sorpresas iniciales se ha incluido un sencillo Tutorial que te guiará por las opciones más básicas de MGA2. Una vez aprendidos los movimientos y cartas más comunes, combinar y acceder a nuevas técnicas de ataque y sigilo ya es cosa tuya. Muy útil.





METAL GEAR AC!D 2 16+



El apartado técnico en general. Excelente banda sonora. Opciones de compatibilidad con PS2 y MGS3: Subsistence.

Al principio, cuesta adaptarse al peculiar modo de juego. Los largos diálogos entre los personajes vuelven a escena.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Cell-shading utilizado con excelentes resultados. Consigue su objetivo, que es sumergirte en un nuevo universo Metal Gear. **8.6**



SONIDO > Banda sonora de gran calidad. Los excelentes cortes musicales no tienen nada que envidiar a los de cualquier Metal Gear Solid. **8.9**



JUGABILIDAD > Un sinfín de posibilidades y la optimización en el desarrollo de la acción mejoran considerablemente lo visto en MGA. **8.0**



DURACIÓN > Incluye la posibilidad de importar cartas de MGA e imágenes de MGS3 Subsistence. Modo Arena y Ad-Hoc. **8.2**

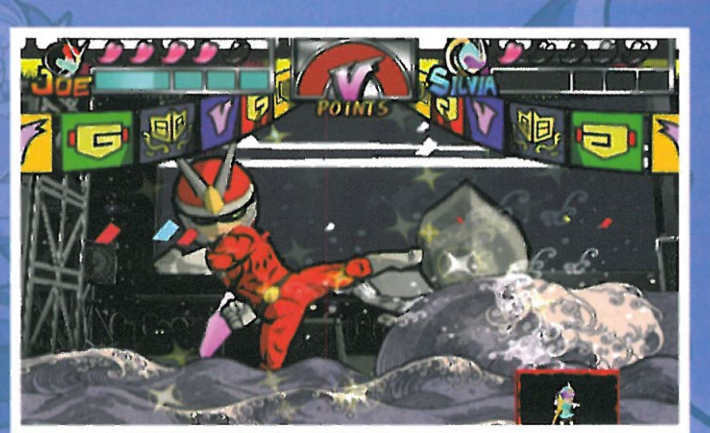
CONCLUSIÓN > Si te gustó el primer juego, MGA2 te entusiasmará con sus mejoras en el apartado jugable y un argumento, gráficos y audio a la altura de la saga Metal Gear Solid.





COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CLOVER STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **148 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
www.capcom-europe.com





LA ALTERNATIVA



APE ACADEMY



RHR es el único representante de su género para PSP. Si te gustan los minijuegos y la estética cartoon, Ape Academy puede ser una alternativa.



VFX > Los poderes para controlar el devenir del tiempo y ralentizarlo, acelerarlo o pausarlo vuelven en esta entrega.

VIEWTIFUL JOE
RED HOT RUMBLE

HÉROES MÁS QUE MINÚSCULOS

POR **JOHN TONES**

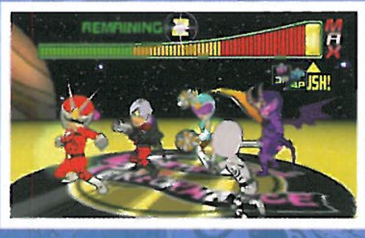


La idea de un juego de combates multijugador al más puro estilo de la franquicia *Super Smash Bros.* para **PSP** no suena muy descabellada, y la de usar la mitología *pop* construida por las dos primeras entregas de *Viewtiful Joe*, tampoco. Como pudimos comprobar hace unos meses en la idéntica versión para GameCube, es una lástima que el caos gráfico indisociable a este género no haya sido medido con precisión, hasta tal punto que en las partidas para cuatro jugadores, el barullo pasa con demasiada facilidad de divertido a simplemente confuso. La pantalla de **PlayStation Portable** es francamente minúscula para estos menesteres, y no mejora esta tortilla de super héroes animados.

Pero *Red Hot Rumble* tiene indudables virtudes: la primera, el carisma del elenco de héroes en pijama y su espléndido humor, entre autoconsciente y tontorrón; la segunda, y principal, posee la esperable jugabilidad inmediata propia del «follonerío» multijugador. La estructura de las pruebas, basadas en recoger objetos, acertar blancos o infligir daño a súper enemigos, lo variado de los escenarios (tierra, mar y aire en multitud de ambientes y enfoques) y la sencillez a la hora de efectuar *combos* y emplear poderes monstruosos juega a favor de un título mejorable, pero con virtudes indiscutibles.



MODO HISTORIA > Indiscutiblemente, el mejor tipo de juego para dominar combos y poderes.



MINIJUEGOS > 40 en total, desde el aporreo de botones a la recogida de objetos a contrarreloj.

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE 12+

La inmediatez del sistema de juego. El carisma de los personajes y las espectaculares secuencias introductorias. El follón.

El tamaño de la pantalla de PSP no hace especialmente cómodo seguir a cuatro personajes lanzándose rayos. El follón.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Muy en la línea de la serie, quizá algo menos cuidados y enloquecidos los decorados. Estupendos jefes de fin de fase. **8.0**



SONIDO > Voces en inglés. Mejor así, para oír los inconfundibles gritos de guerra de los protagonistas... Banda sonora divertida y confundente... **7.5**



JUGABILIDAD > A pesar de los problemas con cuatro participantes, el frenético ritmo y la variedad de las pruebas da resultados divertidos... **8.5**



DURACIÓN > De nuevo, el modo multijugador lo salva, ya que una vez que superes el modo Historia, pocos alicientes tendrás para repetir... **8.0**



CONCLUSIÓN > Dinámico y divertido pese a sus fallos, Viewtiful Joe es compra obligada para los fans de la saga. Para el resto, depende de lo atractivo que les resulte la acción multijugador. **8.0**



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SCEI**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **APRENDIZAJE**
JUGADORES: **1**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **304 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
A PARTIR DE: **+3 AÑOS**
http://es.playstation.com



TALKMAN

RECORRE EL MUNDO DE LA MANO DE PLAYSTATION PORTABLE

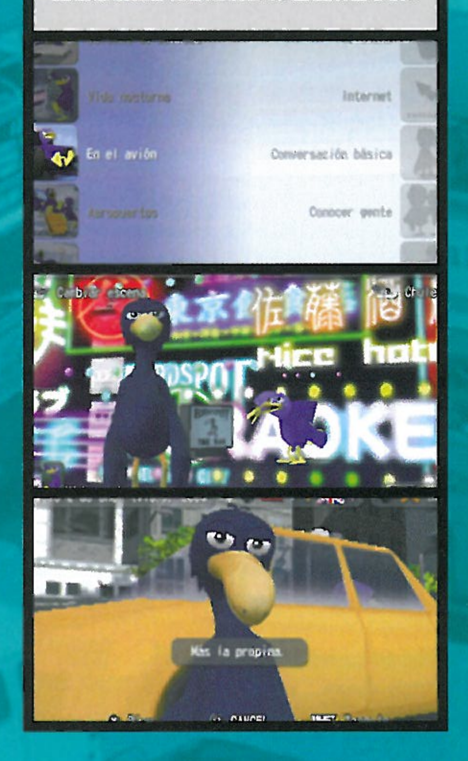
POR **R. DREAMER**



Ante la inminente aparición de **PlayStation 3** no son raras las controversias entre miembros de la Redacción para dirimir qué aporta más al futuro de los videojuegos: la originalidad o la potencia del *hardware*. Una discusión tan eterna como la de los partidarios de la herencia genética contra los que abogan por la influencia del entorno como explicación absoluta de la personalidad humana. Y como en esta última, la primera también será un compendio de las dos, si en un título se combina la originalidad con una máquina potente se obtendrán maravillas. Cuando ***Talkman*** llegó a nuestras manos quedó claro que no caía en el saco de los títulos que explotaban las capacidades de la consola, incluso su originalidad resultaba demasiado arriesgada para muchos. Sin embargo, tentaba la curiosidad de los adictos a los *gadgets* ya que incorpora un micrófono que se conecta al puerto mini USB 2.0 de **PSP**. La verdad es que ahí residía gran parte de su encanto, porque como juego es difícil de encasillar. Mas bien habría que catalogarlo dentro de una nueva categoría, «aplicaciones para **PSP**», en la que afortunadamente ***Talkman*** ya no está sólo. **Sony** acaba de anunciar una serie de guías interactivas de ciudades (por ahora seis: Amsterdam, Barcelona, Londres, París, Praga y Roma) bajo el nombre de *Planet PSP*. Un complemento ideal para ***Talkman***. Si la portátil de **Sony** se había convertido en un accesorio habitual en los aeropuertos, dentro de poco puede llegar a ser un compañero inseparable: juegos, películas y material didáctico e informativo, ¿quién da más en tan reducidas dimensiones? Volviendo a ***Talkman***, su naturaleza como método de aprendizaje no se puede poner en duda. A pesar de los esfuerzos por dotarle de la agilidad de un juego, al final te encontrarás ante un «profesor», encarnado por un pájaro llamado Max, capaz de enseñarte las frases más útiles y su perfecta pronunciación en seis idiomas diferentes (aunque uno se supone que ya lo dominas porque es tu lengua materna,

EN CUALQUIER SITUACIÓN

Cuando viajas al extranjero, ¿sientes pánico ante momentos inevitables como la llegada al hotel, preguntar por el vuelo en un mostrador del aeropuerto, indicar una dirección a un taxista o simplemente pedir un menú en un restaurante? Talkman es la solución a tu inseguridad. Podrás consultar todo tipo de frases preparadas para 28 situaciones diferentes en cada uno de los 6 idiomas contenidos en el UMD.







■ **SEIS IDIOMAS >** Francés, alemán, italiano, japonés, inglés y español conforman la oferta lingüística de las enseñanzas de Max.

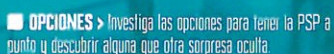




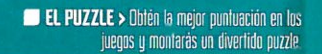
APRENDER JUGANDO

Son dos los juegos principales que presenta Talkman. Básicamente para aprender a escuchar y a pronunciar en el idioma elegido. Si se quiere mejorar la dicción, Max se pondrá el birrete y te irá indicando en la pizarra una serie de frases (por orden de dificultad) que puedes repetir hasta conseguir la mejor puntuación. Si eres duro de oído, el «pájaro» también se encargará de medir tu capacidad.





■ **NO SÓLO ES CULPA TUYA >** Calibra bien el micrófono que incorpora el juego para evitar errores ajenos.



■ **CUESTIÓN DE IMAGEN >** Durante determinados momentos del juego, aparecerán simpáticas estampas de Max para amenizar la espera.

pero nunca se sabe) utilizando dos juegos, pero si no se tienen muchas ganas de aprender uno de los idiomas incluidos será difícil que estos despierten tu interés por jugar. Después de saciar nuestra curiosidad para comprobar hasta qué punto era preciso el reconocimiento de voz, comenzamos a explorar su capacidad como «traductor». En realidad, ***Talkman*** no es un traductor literal, pero sí podrás explorar un total de 28 situaciones diferentes para saber cómo pedir una habitación, evitar que tu filete te lo sirvan chamuscado o comprar unas entradas de fútbol. Lo que ***Talkman*** no hace en ningún caso es procesar una señal de voz para ofrecer una traducción de lo que acaba de «escuchar». De todos modos, se trata de una herramienta capaz de sustituir a los típicos libros de frases, pero con sonido incorporado. Por ahora es el prometedor inicio de la tecnología de reconocimiento de voz para la portátil de **Sony**.

■ **OPCIONES >** Investiga las opciones para tener la PSP a punto y descubrir alguna que otra sorpresa oculta.



■ **EL PUZZLE >** Obtén la mejor puntuación en los juegos y montarás un divertido puzzle.



LOS EXTRAS

Dada su vocación de utilidad, más que de juego, Talkman ha incluido una serie de herramientas muy interesantes entre sus menús. Vas a encontrar un utilísimo conversor de moneda para que no te engañen en los «mercadillos» japoneses, una alarma para despertarte, para que no llegues tarde a ningún sitio y no pierdas tu próximo tren o vuelo. Además, puedes crear notas de voz y un mapa para señalar los amig@s que vas dejando en el camino.





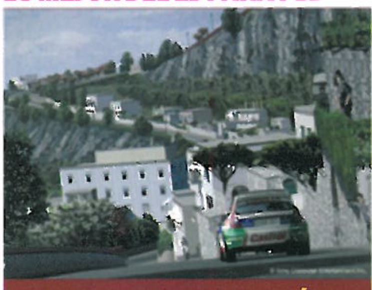
■ **RUMBO AL MUNDIAL >** Talkman puede enseñarte los fundamentos básicos de alemán para apañártelas muy ricamente durante los partidos del próximo Mundial de Alemania, si tienes la suerte de viajar hasta allí.

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2

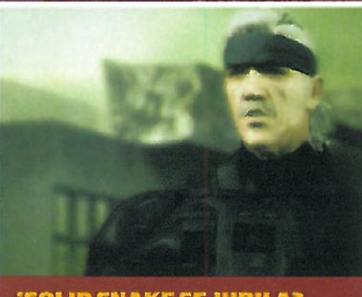


LO MEJOR DEL E3 PARA PS3



LA SAGA EN ALTA DEFINICIÓN
GRAN TURISMO HD [SONY C.E.]

Después de Tourist Trophy, Polyphony Digital entra en la era PlayStation 3 con una entrega que aglutina coches y motos, juego On-line y mucho más.



¿SOLID SNAKE SE JUBILA?
MGS 4: GUNS OF THE PATRIOT [KONAMI]

Personajes de la primera entrega, unos gráficos espectaculares y un trasfondo muy negro para la especie humana, ¿qué te deparará MGS 4?



EL NÚMERO 13 SE TRIPLICA
FINAL FANTASY XIII [SQUARE-ENIX]

Square Enix ha sorprendido a los asistentes al E3 al presentar dos Final Fantasy XIII para PlayStation 3 y una versión del mismo para móviles.

AVENTURA / ACCIÓN

1 TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

2 EL PADRINO
//////////EA GAMES // 59,95€ // +18 AÑOS//
Los asuntos de «La Familia» se han infiltrado en PlayStation 2 con esta sólida aventura a lo GTA.



3 RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.



4 ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.



5 SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.



6 GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E. // 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.



7 GUN
//////////ACTIVISION // 39,95€ // +18 AÑOS//
Un buen argumento, respaldado por un apartado técnico impecable, que te lleva al Salvaje Oeste.



8 HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.



9 PRINCE OF PERSIA: L.D.C.
//////////UBISOFT // 44,95€ // +16 AÑOS//
Posiblemente la mejor aventura del Príncipe, para disfrutar con plataformas y acción sin límite.



10 ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.

CONDUCCIÓN





1 NEED FOR SPEED: MOST WANTED
//////////EA GAMES // 63,95€ // +3 AÑOS//
Nuestros lectores lo han elegido mejor juego de 2005, y todavía sigue dando que hablar.



2 BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.



3 DRIVER: PARALLEL LINES
//////////ATARI // 59,95€ // +18 AÑOS//
Gareth Edmondson recrea la cuarta entrega remontándose a los orígenes de la saga.



4 OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.



5 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION R.
//////////TAKE2 // 24,95€ // +12 AÑOS//
La locura por el Tuning queda reflejada en la nueva entrega ampliando su oferta.

LUCHA



1 TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.



2 URBAN REIGN
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.



3 SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.



4 THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..



5 DRAGON BALL Z: B.T.
//////////ATARI // 64,99€ // +12 AÑOS//
Y no podía faltar en esta lista la recreación de Dragon Ball Z y todos sus personajes.

ESTE VERANO NO TE PIERDAS...



EL KARAOKE MADE IN SONY
SINGSTAR ROCKS [SONY C.E.]

¿Te gustaría pasarte las vacaciones cantando sin tener que pasar por Operación Triunfo? Sony te lo pone fácil con la nueva edición de SingStar, con un toque mucho más rockero y encima apostando por los grupos españoles. Templa tu voz que empieza la fiesta.














THE ELF	FINAL FANTASY XII
R. DREAMER	TOURIST TROPHY
LAST MONKEY	SUIKODEN V
JOHN TONES	TAITO LEGENDS 2
GRADIUS	FORBIDDEN SIREN 2
DOC	HITMAN BLOOD MONEY
SUPER NENA	SUPER MONKEY BALL A.
ANNA	SINGSTAR ROCKS!
NEMESIS	GUITAR HERO

RPG / ESTRATEGIA

1 **DRAGON QUEST: EPDRM**
////////// SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.



2 **FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)**
////////// SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
La maravillosa voz de Yuna no ha cesado de atraer nuevas miradas al mundo Final Fantasy.

3 **XENOSAGA II: JVGUB**
////////// NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche



4 **STELLA DEUS: TGOE**
////////// ATLUS-PROEIN // 44,95€ // +12 AÑOS//
Un magnífico RPG de estrategia que se ha colado en nuestro top por méritos propios.



5 **LOS SIMS 2**
////////// EA GAMES // 63,95€ // +12 AÑOS//
Ha sido elegido ganador dentro de la categoría de estrategia de Los Mejores Juegos de 2005.




DEPORTES

1 **PRO EVOLUTION SOCCER 5**
////////// KONAMI // 62,95 € // +3AÑOS//
La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.



2 **FIFA 06**
////////// EA SPORTS// 44,95 € // +3 AÑOS//
Si EA Sports mantiene el ritmo, Konami lo va a tener difícil para seguir arriba un año más.



3 **FIGHT NIGHT ROUND 3**
////////// EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS//
No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.



4 **COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006**
////////// EA SPORTS // 39,95€// +3 AÑOS//
EA Sports te da la oportunidad de vivir el Mundial de Alemania con tu selección favorita.



5 **EVERYBODY'S GOLF**
////////// SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS//
Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.



SHOOTER

1 **BLACK**
////////// EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.



2 **CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE**
////////// ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.



3 **BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT**
////////// EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.



4 **MOH: EUROPEAN ASSAULT**
////////// EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.



5 **TIME SPLITTERS: FUTURO P.**
////////// EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.



PARTY GAMES

1 **SINGSTAR ROCKS**
////////// SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.



2 **BUZZ! EL GRAN RETO**
////////// SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.



3 **SINGSTAR 80s**
////////// SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.



4 **SINGSTAR POP**
////////// SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
Nada mejor que darle un buen repaso al pop nacional de los últimos años con los amigos.



5 **EYETOY KINETIC**
////////// SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€// +3 AÑOS//
Una forma divertida y saludable de ponerse en forma sin tener que apagar tu PlayStation 2.



EL MEJOR TERROR

THE SILENT HILL COLLECTION (KONAMI)

Si prefieres algo más sombrío y pasas los calurosos días de verano dormitando bajo las sábanas, no te duermas el próximo 28 de julio porque se pone a la venta The Silent Hill Collection, que incluye SH2, SH3 y SH4: The Room en un pack por sólo 44,95 Euros.



...NI AL CAMPEÓN

FORMULA 1 06 (SONY C.E.)

¿Por qué «tragarte» el Mundial de F1 como un espectador cuando puedes ser el protagonista? Calienta motores y ponte en la piel del campeón, Fernando Alonso, para llevarte los laureles en todas las pistas.

TOP 10

PlayStation®2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE ENIX)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
4. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
5. EL PADRINO (EA GAMES)
6. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
7. GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)
8. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM-EA)
9. HITMAN BLOOD MONEY (EIDOS)
10. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)

LOS MÁS VENDIDOS GAME

DEL 1 AL 30 DE ABRIL



1. DRAGON QUEST: EPDRM (SQUARE ENIX)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
4. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
5. EL PADRINO (EA GAMES)
6. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
7. ICE AGE 2: EL DESHIELO (UBISOFT)
8. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
9. THE SIMPSONS HIT & RUN - PLATINUM (VIVENDI)
10. GTA: SAN ANDREAS - PLATINUM (ROCKSTAR)

ELIGE TU TOP



POR RAÚL MARTÍNEZ SIERRA (MADRID)

1. GRAN TURISMO 4 (SONY C.E.)
2. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
3. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
4. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
5. BURNOUT REVENGE (ELECTRONIC ARTS)
6. CALL OF DUTY 2 (ACTIVISION)
7. DRIVER PARALLEL LINES (ATARI)
8. METAL GEAR SOLID 3 (KONAMI)
9. BLACK (EA GAMES)
10. THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a [ps2@grupozeta.es] o a Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID

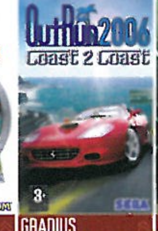


NUESTROS FAVORITOS


THE ELF
OUT RUN 2006 C.2.C.


DOC
S.F. ALPHA 3 MAX


JOHN TONES
CAPCOM CLASSICS C.


GRADIUS
OUTRUN 2006 C.T.C.


ANNA
DAXTER



R. DREAMER
LOCOROCO

LAST MONKEY
SYPHON FILTER D.M.


NEMESIS
CAPCOM CLASSICS C.

PSP

A TOPE CON LOS... CALORES



LOCOROCO

ORIGINAL Y REFRESCANTE



Busca refugio a la sombra de los calores estivales y prepárate para disfrutar con el juego más refrescante de PlayStation Portable. Desde la central de Sony en Japón llega LocoRoco, un título que como su nombre indica te va a hacer perder la «chaveta» con su rabiosa jugabilidad y su original estilo gráfico. Ahorra, ¡porque este verano se va a llevar LocoRoco!



DAXTER

MASCOTAS A DOMICILIO



El eterno compañero de Jak te va a ayudar a que el hastío veraniego se haga más llevadero con su debut en consola, una extraordinaria aventura.



SYPHON FILTER DARK MIRROR

¡DALE AL SIFÓN!



El agente Logan también se confirma como una alternativa clara para ejercitar tus dedos en época estival. ¡Aupa Syphon Filter!

LO MÁS ESPERADO DE PSP...



SERIE PLATINUM
SONY DESVELA LOS PRIMEROS TÍTULOS

Ya es oficial, Sony ha abierto la veda de la serie Platinum para PSP. Títulos como Ridge Racer, Everybody's Golf, Virtua Tennis World Tour, Burnout Legends o Medievil Resurrection son los primeros en costar ¡24,99 Euros!



LOS PLAYSTATION SPOT
DESCARGA DEMOS DE JUEGOS Y MÁS...

Ya estamos a la espera de su aparición en Europa, y Sony ya los está implantando en Japón. Son puntos de acceso inalámbrico para que puedas descargarte todo tipo de contenidos a tu PSP, incluidas demos de los últimos títulos.



PSONE EN EL BOLSILLO
Y 1500 JOYAS EN LA MEMORY CARD

Si todavía no tienes una Memory Card de 1 GB, corre a comprar una. Sony va a poner a tu disposición títulos clásicos de PSone para que los juegues en PSP. Gran Turismo, Metal Gear o Final Fantasy VII no tardarán en visitar tu consola.

TOP 10 PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



1. DAXTER (SONY C.E.)
2. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
5. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C.E.)
6. METAL GEAR ACID 2 (KONAMI)
7. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
8. KEY OF HEAVEN (SONY C.E.)
9. NEED FOR SPEED: MOST WANTED (EA GAMES)
10. PETER JACKSON'S KING KONG (UBISOFT)

LOS MÁS VENDIDOS GAME

DEL 1 AL 30 DE ABRIL

1. DAXTER (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
4. SPLINTER CELL ESSENTIALS (UBISOFT)
5. WORMS OPEN WARFARE (THQ)
6. SOCOM F.T.B. + HEADSET (SONY C.E.)
7. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
8. KEY OF HEAVEN (SONY C.E.)
9. OUTRUN 2006 C. 2 C. (ATARI)
10. BUST A MOVE GHOST (PROEIN)

ELIGE TU TOP





POR ÁLVARO RODRÍGUEZ (MADRID)

1. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
4. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
5. VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR (SEGA ATARI)
6. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
7. MEDIEVIL RESURRECTION (SONY C.E.)
8. PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
9. PRINCE OF PERSIA REVELATIONS (UBISOFT)
10. SPLINTER CELL ESSENTIALS (UBISOFT)

¡Colabora con nosotros! Envía tus TOP a [ps2@grupozeta.es] o a Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID

PlayStation®2

REGLA Nº 1 DE APE

Nunca sabrás de dónde salimos.

Debajo de la cama. Detrás de la puerta o colgados de la ventana. Nunca vas a saber dónde estamos, ni de dónde salimos. Así que si crees que ya hay suficientes monos en el mundo... ¡Piénsalo otra vez! Acabamos de graduarnos en la Ape Academy y estamos aquí para dominarlo. Intenta pararnos.

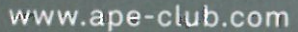
3+

www.pegi.info















On-line

POR DOC

Nuestra sección de juego en red a través de Internet es asaltada este mes por los Navy SEALS. La tercera entrega de SOCOM para PS2 coincide con la aparición estelar de la saga en PSP y sus impresionantes capacidades On-line.



PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **2-32**
MODOS ON-LINE: **7**
MAPAS: **12**

EL MEJOR > Doce mapas, hasta 32 jugadores simultáneos, vehículos y muchos modos de juego lo certifican.

SOCOM 3
U.S. NAVY SEALS
EL REGRESO DEL REY DE LA RED

A nadie le ha cogido por sorpresa; la nueva entrega de la saga de **Zipper** se ha convertido en el juego On-line para **PS2** por excelencia. Dejando de lado algunos problemas de carga de los escenarios (el *streaming* puede ocasionar algunos saltos), y un *frame rate* que se resiente en los mapas más detallados, nos encontramos con el juego para los 128 *bits* de **Sony** con más opciones *multiplayer* y el mayor número de jugadores simultáneos (nada menos que 32). Los vehículos, con su potencia de fuego y sus posibilidades de cooperación, le dan una nueva vuelta de tuerca a la jugabilidad de *SOCOM*, y la delimitación automática del terreno «habitable» en cada mapa equilibra las partidas. Junto a los modos de juego ya incluidos en anteriores entregas, hallarás los nuevos *Convoy* y *Escort* jugables en cualquiera de los 12 diferentes mapas del título. Si te gusta jugar On-line, el título de **Zipper** es el mayor exponente lúdico de la red de **PlayStation 2**.

On-line

CONCLUSIÓN> 32 jugadores simultáneos, 12 escenarios, 7 modos de juego, vehículos, etc. No encontrarás nada mejor para disfrutar del juego On-line con tu PlayStation 2.

9.5

TOP MULTIJUGADOR PSP

1. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C. E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
4. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
5. VIRTUA TENNIS WORLD TOUR (SEGA)



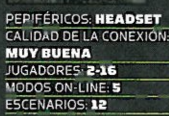


TOP ON-LINE PS2

1. SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS (SONY C.E.)
2. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (EA)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
5. MIDNIGHT CLUB 3 DUB ED. REMIX (TAKE2)

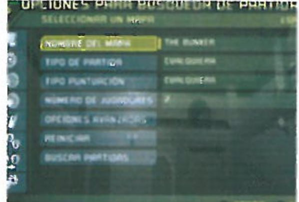


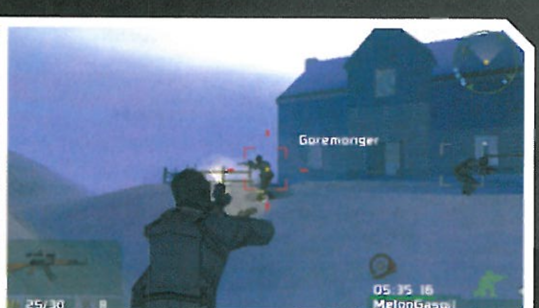




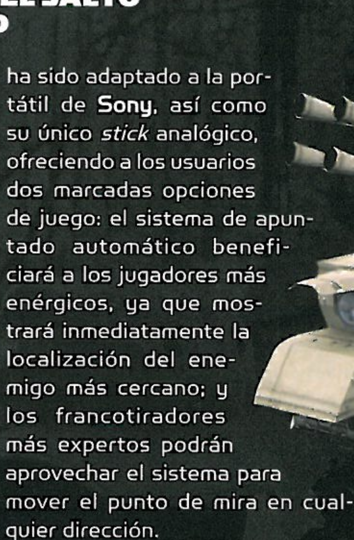
PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **2-16**
MODOS ON-LINE: **5**
ESCENARIOS: **12**







MAPAS Y MODOS > Esta versión portátil de SOCOM incluye un total de 12 diferentes mapas, que podrás jugar junto a otras 15 personas y obedeciendo a los parámetros impuestos por sus cinco diferentes modalidades de juego.



ARSENAL > Antes de comenzar la partida, puedes elegir tu aspecto y tu armamento.

SOCOM
U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

PLAYSTATION PORTABLE DA EL SALTO DEFINITIVO AL JUEGO EN RED

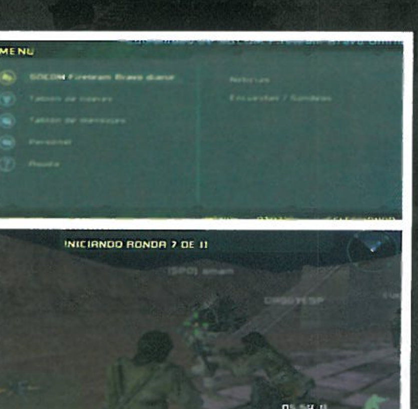
Coincidiendo con la aparición de la tercera entrega de la saga para **PlayStation 2**, *SOCOM* se estrena en la portátil de **Sony**, donde tiene todas las papeletas para reinar en el apartado multijugador, tanto en su modalidad *Ad-Hoc* como en infraestructura (On-line). **Zipper Interactive** ha optimizado al máximo el sistema de intercambio de datos inalámbrico de **PSP**, permitiendo la participación simultánea, en cada uno de sus 12 mapas, de 16 jugadores, cada uno de ellos con la posibilidad de comunicarse con los demás miembros de su equipo a través del nuevo *headset* lanzado junto a este primer *SOCOM* para **PSP**. El control del juego también ha sido adaptado a la portátil de **Sony**, así como su único *stick* analógico, ofreciendo a los usuarios dos marcadas opciones de juego: el sistema de apuntado automático beneficiará a los jugadores más enérgicos, ya que mostrará inmediatamente la localización del enemigo más cercano; y los francotiradores más expertos podrán aprovechar el sistema para mover el punto de mira en cualquier dirección.

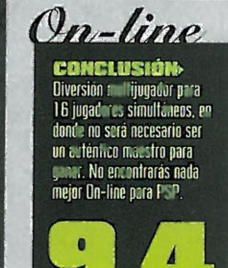




COMUNIDAD > En la comunidad de Fireteam Bravo podrás consultar todo tipo de noticias relacionadas con el sistema multijugador del título de PSP, incluyendo un ranking de líderes.







On-line

CONCLUSIÓN> Diversión multijugador para 16 jugadores simultáneos, en donde no será necesario ser un auténtico maestro para ganar. No encontrarás nada mejor On-line para PSP.

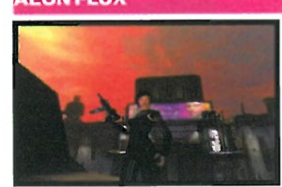
9.4

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

AEON FLUX



Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Astro Boy

Invencibilidad
Con el juego en pausa pulsa SELECT R1 R1 L1 L1 R3 L1 SELECT R3

Completa la barra de energía
Con el juego en pausa pulsa L1 L1 SELECT SELECT R1 L1 R3

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Brothers In Arms Road To Hill 30

Todos los niveles
Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERSDOZEN

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

BloodRayne 2

Introduce cada código en el menú Cheats (Algunos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED



Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ← ○ R2 → R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ○ → R2 ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona → □ R2 R1 → R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.
GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

G

Goldeneye Agente Corrupto

Todos los personajes en modo multijugador
En la pantalla de Material Adicional pulsa ↓ ← ↑ ← → ↓ ← ↑

Paintball
En la pantalla de Material Adicional pulsa → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Guitar Hero

Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto. Recuerda que una vez que actives un código no podrás grabar. Repite la combinación para desactivar el efecto.



Código maestro
Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece
Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar
Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde
Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG
Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos
Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo , Amarillo, Azul, Naranja

El público son calaveras
Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Heroes Of The Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos
L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses
○ R2 L1 L2 ← ↑

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

Mejorar los aviones
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, → ↓

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble
MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono
FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble
MRIBOOM



Super Movimiento de Frozono
FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble
MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono
FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en modo Carrera
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles
KKstOry

Invencibilidad
8wonder

999 de munición
KK 999 mun

Metralleta
KKcapone

Revólver
KKtigun

Escopeta
KKshOtgun

Rifle de francotirador
KKsn1per

Lanzas infinitas
lance 1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5.000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos)

987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon Disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosiano
ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado Rebelde
PP43JX = Guardia Real
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter

NR37W1 = Blásteres Ridículos
L449HD = Blásteres Clásicos
IG72X4 = Blásteres Grandes
SHRUB1 = Pinceles
PUCEAT = Curvados
LD116B = Detector de Minikit
RP924W = Bigotes
YD77GC = Púrpura
MS999Q = Perfiles
4PR28U = Invencible

M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones, en el apartado de Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todas las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS



Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA

Medal Of Honor European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ← △ ○ ✕. Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Recuperar los documentos OSS
↑ ✕ R2 R1 ↑ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (sólo en el modo de 1 jugador)
✕ △ ○ → △ ○

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Hola, estoy jugando a Black y me está resultando un poco difícil, ¿podéis ayudarme con algún truco? (Miguel López)

Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás introducir el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-8PYK
G68Y-X5L8-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP38-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-AKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TA2H-Y87D
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT

Trucos

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa □ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ○ ← ○ → □ R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ← □ → ○ → L3

Prince Of Persia Las Dos Coronas

Martillo de feria como arma
Con el juego en Pausa pulsa ← ← → → ○ □ □ ○ ↑ ↓

Teléfono como arma
Con el juego en Pausa pulsa ← → ← → ○ □ ○ ○ □ □

Pez espada como arma
Con el juego en Pausa pulsa ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ○ □ ○ □

R

Ratchet Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones

Skin de Mr. Sunshine
← ← ↑ ↑ → → ↓ →
Skin de Vernon
→ ↑ ↑ ↓ ↓ → → →

S

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS



Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY
Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquear todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código

Modo psicodélico
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2

Todas las armas
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → ↑ → ↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2 R2

Vida al máximo
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2 ↓ ↑ ↓ ↑ R2

Invencibilidad
↓ ↑ ↓ ↑

T

Tony Hawk's American Wasteland

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert
Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2themOOn

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.

SIN TRAMPA NI CARTÓN POR KRATOS

Después de nuestra guía con «Todo lo que siempre quisiste saber sobre Pro Evolution 5 y nunca te atreviste a preguntar», hemos recibido reiteradas peticiones para que publicásemos una similar con la versión de PSP. Como vuestros deseos son órdenes para nosotros, aquí la tenéis. Que la disfrutéis.



El título que tenemos entre manos es el equivalente al homónimo de la consola doméstica, Pro Evolution Soccer 5 (en Japón es Winning Eleven 10) pero no son exactamente iguales. Este título es mucho más parecido a PES 4 que al 5. No hay tanta disputa de balón y los movimientos y dinámica del juego son mucho más parecidos a las de la anterior entrega que a la de esta temporada. Los jugadores son más hoscos y sus movimientos menos estilizados que en la versión de PS2. La ausencia de un stick derecho provoca que muchos de los movimientos de la versión de su hermana mayor no se puedan ejecutar.
El desarrollo del partido es bastante más intuitivo en sus movimientos y pases. Un regate marca la diferencia, sí, pero es más complejo de realizar que en la versión para PlayStation 2, por lo que hay que elegir bien el momento y el lugar de realizarlo.

COMIENZA EL PARTIDO
Lo primero es conocer los controles básicos. El jugador se puede manejar, tanto con la cruceta, como con el joystick izquierdo. Los botones y sus correspondientes funciones son los siguientes:

ATAQUE
△: pase al hueco.
○: centro por alto.
✕: pase en corto.
□: tiro a puerta.

DEFENSA
△: sacar al portero.
○: entrada.
✕: meter el cuerpo para robar el balón.
□: presión de los jugadores cercanos al balón.
L1: Cambio de jugador.
R1: Esprintar.

TIRO A PUERTA
A la hora de chutar a portería, es fundamental controlar la barra de energía que aparece en cuanto pulsamos Cuadrado. Cuanto más tiempo pulsado, más potencia. La fuerza a usar depende de muchos factores: del jugador en cuestión, de la distancia, si estamos en carrera o no y muchas cosas más. Hay varias maneras de realizarlo:
Vaselina: L1 + □: levanta el balón ante la salida del guardameta. Requiere un toque muy sutil y delicado.
Tiro por bajo: □ + la dirección opuesta a donde esté la portería.
Tiro en seco: □□
Disparo colocado: estando parado, hay que pulsar L1 al mismo tiempo que □.
Cuando la barra de potencia sube más de lo que queremos se puede rectificar pulsando inmediatamente después el botón de pase.

REMATES
Un buen remate depende de un buen centro. A la hora de ejecutarlo hay que tener en cuenta la posición y cualidades del jugador que lo realiza. Cada futbolista tiene sus cualidades y su pierna buena para lanzar a portería. Los zurdos no engancharán un balón bien cuando le venga a la pierna derecha y viceversa. Esto se aplica a todo en general.
De cabeza: el remate normal se hace pulsando una vez Cuadrado. Para picarla hay dos opciones: R1 □ o □□. Usando ésta última y dependiendo de la altura a la que le llegue la pelota, hará una bolea, un remate en plancha o una chilena.

PASES
Pase al pie: ✕ da la pelota justo a donde está el compañero.
Pase interior: Usando △ el jugador busca un hueco entre los contrarios para pasar la pelota.
Pase por arriba: el centro al área tiene dos modalidades distintas (siempre hablando desde la posición de extremo, es decir, perpendicular a la portería y cerca ya de la línea de fondo). Pulsando ○ una vez, el jugador lleva el balón al segundo palo por arriba. Pulsándolos dos veces, va al palo más cercano y al punto de penalti. Esto depende, claro, de la calidad del jugador que lo efectúe. Cuando nos pasemos con la barra de potencia, podemos hacer el mismo truco que con los disparos y pulsar la ✕ rápidamente para no perder el balón.
Pase de la muerte: pulsando tres veces el botón de centrar desde la posición comentada anteriormente.
Pase por encima: pulsando L1 más cualquiera de los botones de pase elevado (○ o △), el pase va al hueco pero por encima del jugador contrario.
Dejarla pasar: a veces un buen pase se hace

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ △ ⊗ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ⊗ ⊗ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ⊗ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ⊗ ⊗ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ○ □ en la pantalla del mapa.



Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
⊗ □ ○ △

Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ⊗

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←



W

The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ⊗ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ⊗ SELECT R1 ←

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ⊗ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ⊗ L1 SELECT

Cuchillo
↓ ↓ SELECT ↑ ↑ L3

Machete
L1 ⊗ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ↑ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
↑ ⊗ ↑ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
← ⊗ ⊗ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ SELECT ⊗ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ○ ⊗ SELECT □

Vida infinita
↑ △ L3 SELECT ⊗ L2

X

X-Men Legends 2

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← START en el menú de review.
Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → START en el menú de review.

0-9

50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.
Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce the hub is broken.
Empty n' Clips counterkill
Introduce workout en la pantalla de códigos.
Track Action 26
Introduce orangejuice.
Video My Buddy
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.
Video So Seductive
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.

sin tocar la pelota. Al pulsar R1 justo antes de que el jugador reciba una pelota, abre las piernas y deja que el balón continúe su trayectoria sin variaciones.
Pared: Se hace pulsado L1 mientras el jugador se la pasa a un compañero desmarcado. Entonces, el jugador que ha dado el primer pase se desmarca en profundidad y el que tiene el balón se la devuelve cuando estimes oportuno.

CORNERS

Para darle efecto hay que mover el stick hacia el lado que quiera que se desvíe la pelota además de los gatillos de la consola.

SAQUE DE BANDA

Pase en corto: pulsando ⊗ la pasa al jugador más cercano en la dirección que apuntes, independientemente de qué equipo sea.
Pase en largo: se puede hacer de dos maneras. Con el △ con una potencia por defecto o con el ○, con el que la potencia y la dirección se ajustan manualmente.

SAQUE DE FALTA

Como todo en este juego, depende de las cualidades del jugador que lo efectúe. Para saber quiénes son los mejores hay que mirar en las características del jugador para ver el efecto que tiene y las habilidades en el saque.
Hay que practicar mucho para lanzarlas bien. Si estas lejos, a partir de unos 28 metros, hay que dar un impulso inicial y después otro para que la pelota vaya más fuerte y directa. El primer toque determina la altura que tomará el balón y el segundo la potencia. En las lejanas también hay que dejar pulsado el stick o la cruceta hacia delante para conseguir más potencia. Cuando estés a media distancia (23 ó 27 m.) no muevas el stick mientras se chuta. Lo contrario que en las distancias cortas, entre 16 y 22 metros, habrá que darle hacia atrás para que esquive la barrera fácilmente. En todas las modalidades, el efecto se le da al balón mientras que pulsas el botón de disparo. Si quieres que dibuje una parábola de derecha a izquierda hay que pulsar L1 mientras se chuta y si deseas lo contrario, pulsa R1. Si no quieres chutar directamente, con el botón SELECT puedes hacer jugadas ensayadas de amago.



REGATES

Como en la realidad, es más fácil driblar cuando no se esprinta que cuando se hace. Además, cuando el jugador no está corriendo, pulsando L1 se pega la pelota al pie y es más difícil quitársela.
Bicicleta: se puede hacer en carrera pulsando dos veces L1 o estando parados L1 tres veces seguidas. Cuando haces ésta, los galácticos como Ronaldinho hacen una elástica con cambio de ritmo.
Rabona: el regate que hizo famoso Romario ante la cintura del aún desconcertado Alkorta, se hace realizando el truco que indicamos antes para no perder el balón cuando te pasas con la barra de energía: □ o ○ e inmediatamente ⊗. Es bastante efectiva frente al portero.

FUERA DEL CAMPO

Los partidos también se ganan con la pizarra y se pueden ajustar todos los factores de un partido. Así, una vez que dediques el sistema táctico, lo siguiente es elegir a los once titulares del equipo. Si lo ves complicado, hay una opción dentro del menú de alineaciones que lo hace por ti. En el menú de Ajustes de Estrategias, se pueden elegir las diferentes estrategias de juego con la posibilidad de alterarlas durante el encuentro:
Normal: para volver a poner todo en su sitio.
Ataque Centro: los jugadores se sitúan por la parte central del terreno de juego.
Ataque Derecha: el equipo se vuelca hacia ese lado del campo.
Ataque Izquierda: la banda izquierda se llena de jugadores.
Ataque al lado opuesto: Los jugadores se abren a las bandas esperando cambios de juego.
Cambio de banda: los delanteros intercambian sus posiciones en el campo.
Desborde DC: cuando tengas la pelota, el defensa central que hayas elegido previamente, se suma al ataque como Alexanco en los tiempos de Cruyff.
Presión: aumenta la intensidad en la presión para recuperar la pelota.
Contraataque: funciona cuando no tienes la pelota. Prepara a los jugadores para salir disparados en busca de la portería contraria.
Fuera de juego: la defensa se adelanta para dejar al delantero contrario fuera de juego.
Alineación A: reestructura el sistema de juego y coloca una táctica que hayamos elegido previamente en el Menú de Alineaciones.
Alineación B: hace lo mismo que la anterior pero con otro sistema.
Controlando la táctica y siguiendo los consejos que mostramos, los partidos no tendrán secreto a partir de ahora.



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de junio de 2006.



¡¡REGALAMOS 30 JUEGOS COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006!!



¡¡REGALAMOS 2 SISTEMAS DE ALTAVOCES 5.1 Z-5500 DE LOGITECH!!



¡¡REGALAMOS 30 CAMISETAS ADIDAS DEL MUNDIAL 2006!!



PlayStation 2









La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra fifaps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: fifaps2 A

Guía

POR CRONO



INTRODUCCIÓN

Tras la secuencia de introducción, hazte con el control del héroe moviéndote libremente por el escenario. Cuando estés listo habla con Yangus. Tres Limos atacarán al grupo, y tras acabar con ellos, el grupo se dirigirá automáticamente a Villatránsito.



VILLATRÁNSITO – ENCUENTRA A RYLUS

Recorre el pueblo en busca de objetos. No olvides visitar las tiendas para conseguir nuevo equipo y vender el antiguo. También deberías localizar la iglesia para grabar tu progreso. Cuando estés listo busca la taberna, acércate a la barra, y tras la secuencia con el adivino Kalderasha, vuelve a entrar al pueblo en busca de la casa de Valentina. La encontrarás junto al pozo. Usa el mapa si te pierdes. Habla con Valentina, sal del pueblo y Trode te dirá que pases la noche en la posada (esta vez es gratis). Antes de abandonar de nuevo el pueblo, asegúrate de haber explorado bien todos los rincones en busca de cofres, armarios, bolsos o tinajas en las que buscar. Graba partida y sal del pueblo por la puerta Sur. A lo lejos podrás ver la cascada. Dirígete hacia allí.

Consejos: Sería más que recomendable entrar en la cueva de la cascada con al menos nivel 4 en tus personajes. Entrena por el camino que lleva a la cascada. Procura no salirte del camino ni viajar de noche para evitar los monstruos más violentos. Cuando tus PV estén muy mermados, en vez de usar plantas medicinales, vuelve a la posada del pueblo y pasa la noche para recuperarte. También deberías conseguir el dinero suficiente para comprar un bumerán en la tienda de armas. Éste te permite atacar a todos los enemigos de una vez. Por último, a medida que subes niveles, asignarás puntos de destreza a tus personajes. Es recomendable empezar por la quinta destreza, de esta forma aprenderás rápidamente los conjuros de Minicuración y Telerregreso. Ambos muy útiles. Después céntrate en las distintas armas.



CAVERNA DE LA CASCADA

Asegúrate de entrar en la caverna con un buen arsenal de plantas medicinales y el bumerán equipado.

Nivel 1: Avanza hasta la primera bifurcación donde encontrarás el mapa de la cueva en un cofre. Avanza por el camino de la derecha para obtener otros tres cofres más (acuérdate de equipar al héroe con el Gorro de Piel que acabas de encontrar). Continúa avanzando hasta llegar al acceso al siguiente nivel.

Nivel 2: Tras avanzar un poco, encontrarás que un curioso personaje con una enorme maza bloquea el camino. Habla con él para que te deje pasar (respóndele que quieres luchar con él). Si de verdad quieres pelear contra él, vuelve a hablarle. Después hallarás otra bifurcación. Ve por la izquierda para conseguir un objeto al final del todo y continúa por la derecha.

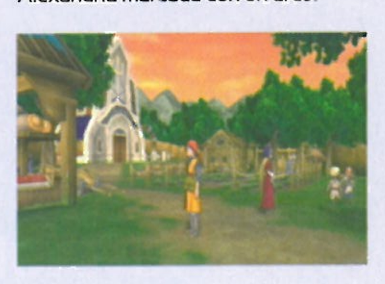
Nivel 3: Avanza hacia la cascada. Justo antes de llegar, comprueba que la salud de tus personajes esté al máximo, además de tener en su poder tantas plantas medicinales como puedan. Tras coger la bola de cristal, aparecerá el primer jefe.

Jefe
Nombre: Géiser
PV: 173
Nivel: 12
Experiencia: 107
Oro: 108
Objeto: Simiente de fuerza

Este jefe utiliza constantemente un ataque que paraliza a sus enemigos. El héroe es inmune a este ataque, así que úsalo para atacar mientras que Yangus se centra en recuperar los PV. Si utilizas el comando de Mentalizar y elevas bastante la tensión del héroe, conseguirás causar mayor daño. Mientras acumulas tensión, recuerda no usar ningún otro comando que no sea un objeto. Si lo haces, perderás la tensión acumulada. Tras vencer al monstruo obtendrás la bola de cristal.

DE CAMINO A ALEXANDRIA

Tras volver a Villatránsito y devolverle la bola de cristal a Kalderasha, pasarás la noche en su casa. Al día siguiente el adivino te dirá quién mató a Rylus y por dónde tendrás que ir para dar con él. Graba la partida en la iglesia y sal del pueblo por la puerta Sur. Camina por el sendero siguiendo los letreros en las bifurcaciones que llevan al Punto de Control. Tras cruzar el puente de piedra, siguiendo por el camino, encontrarás la entrada a Alexandria marcada con un arco.



ALEXANDRIA

Nada más entrar te espera el comité de bienvenida. Tras lidiar con ellos, y dado que seguramente será de noche, ve a la posada y espera al día siguiente para grabar la partida. Recorre la ciudad en busca de items y si tienes dinero suficiente, renueva tu arsenal en las tiendas. Para continuar ve a la mansión que hay al fondo del pueblo. En el último piso encontrarás una pequeña madriguera de ratón. Haz que Munchie pase por ahí. Al otro lado, en la habitación de Jessica, tendrás que coger una carta que hay sobre su escritorio. Usa la escoba para subir hasta la mesa y, a la hora de volver, usa el lateral de la escalera para salvar los escalones. Una vez que el héroe tenga la carta en su poder, habla dos veces con Visi, uno de los chicos que hace guardia frente a la puerta de Jessica en el segundo piso. Responde «Sí» a la primera y tercera pregunta para que te acompañe hasta la torre de Alexandria. Sal del pueblo y continúa por la izquierda hasta la torre.



TORRE DE ALEXANDRIA

Un nivel 9 no te vendría mal para empezar a pensar en entrar a la torre. Nada más llegar, Visi te abrirá la puerta y se marchará a la aldea. Entra al patio interior y sube por las escaleras de piedra.

Nivel 1: Ve hacia la puerta de la izquierda (la otra está cerrada). Al otro lado, baja las escaleras y cruza la puerta al otro lado de la habitación. En el jardín encontrarás un cofre con el mapa. Rodea el edificio por la derecha y sube las escaleras. Esta vez ve a la puerta por la derecha y entra.

Nivel 2: Desbloquea la puerta a tu izquierda pero no salgas. Baja la escalerilla para hacerte con unos cuantos items, vuelve al piso anterior y sube por la otra escalerilla.

Nivel 3: Sal al exterior y cruza el puente. Tras la siguiente puerta, encontrarás que una verja bloquea

DRAGON QUEST
EL PERIPLO DEL REY MALDITO

Dragon Quest está repleto de localizaciones para explorar, monstruos que vencer y secretos por descubrir. En estas páginas encontrarás cómo progresar a lo largo de la historia principal así cómo descubrir los extras más relevantes.



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **RPG**
MEMORY CARD: **176 KB**
HTTP://WWW.DRAGONQUEST.EU.COM/ESPANOL/INDEX.HTM

el camino. A la izquierda verás un emblema en la pared. Tócalo para activar una puerta giratoria y pasar al otro lado. Sube las escaleras.
Nivel 4: Otras dos puertas giratorias. Entra por la de la izquierda para conseguir algunos objetos. Ignora las escaleras que suben y vuelve. Ahora ve por la derecha. Atraviesa otra puerta giratoria más para dar con las escaleras que llegan al siguiente nivel.
Nivel 5: Ve hasta las escaleras.
Nivel 6: Avanza hasta que veas un emblema. Cruzando esa puerta obtendrás un par de objetos, uno de ellos es un escudo que deberás equipar inmediatamente. Vuelve al pasillo y sigue avanzando hasta las escaleras.
Nivel 7: Examina la estatua y, tras la escena, intenta volver. Jessica te dirá que hablará contigo de vuelta a la aldea. Vuelve a Alexandria. Si has conseguido ya los conjuros Telehuida y Telerregreso, podrás salir de la torre y volver a la aldea sin deshacer todo el camino. Pero si te sientes con fuerzas no uses los conjuros y vuelve a pie. De esta forma obtendrás algo de experiencia extra y oro. Tú decides.



DE VUELTA A ALEXANDRIA

Al llegar a la pequeña aldea, Visi te estará esperando en la entrada de la posada para invitarte. Pasa la noche y ve a la mansión al día siguiente. Sube al segundo piso y tras la escena, entra al cuarto de Jessica para coger del armario del segundo piso el modelito que llevaba en la torre. Sal de la mansión y graba la partida. Sal de la aldea en dirección a la torre, pero esta vez toma la bifurcación hacia el Sur y sigue el largo sendero hasta el puerto.



PUERTO HORIZONTE

Como de costumbre, nada más llegar, graba la partida y date una vuelta en busca de objetos y posibles mejoras en las tiendas. Pasa la noche en la posada si necesitas recuperarte o entra directamente al edificio del muelle para hablar con Jessica. Tras la conversación, habla con ella cuando estés listo para zarpar. Asegúrate de estar bien provisto de plantas medicinales, ya que tras embarcar, tendrás que vértelas con Khalamari.

Jefe
Nombre: Khalamari
PV: 360
Nivel: 16
Experiencia: 311
Oro: 230
Objeto: Brazalete de oro
Nada más comenzar el combate, utiliza tu primer turno para defenderte con ambos personajes, ya que el primer ataque de Khalamari, será con toda seguridad una llamarada de fuego muy potente. Tras este ataque, empleará los cinco siguientes turnos en golpes menores. Aprovecha estos turnos para que el personaje más fuerte se mentalice y el otro se encargue de las curas. Al quinto turno, haz que los dos personajes ataquen, y al sexto, vuelve a defender. Repite este patrón hasta que derrotes al enorme pulpo.

Tras eliminar al jefe, el barco volverá a Puerto Horizonte. Aprovecha para descansar, salvar la partida y aprovisionarte. Cuando estés listo para zarpar, habla con Jessica en el muelle. Durante el viaje aprovecha para explorar el interior del barco en busca de objetos. Cuando estés listo para continuar, habla con el Rey Trode (está en el camarote del Capitán). Tras la explicación del uso del Pote de Alquimia llegarás al Muelle Peregrino.



MUELLE PEREGRINO

Salvo recoger objetos y comprar algunos nuevos, en el muelle no hay mucho más que hacer. Si quieres estrenar el Pote de Alquimia, tienes un par de recetas disponibles que te vendrán muy bien. Necesitas la Receta del Ladrón. Si no la tienes, la encontrarás en Villatránsito, en lo alto del campanario de la iglesia, durante la noche (usa el Telerregreso para ir). Con la receta en tu poder, podrás mezclar el Clavo de Hierro (te lo dará el ladrón reconvertido del Muelle Peregrino) y el Puñal de Bronce (se puede comprar). Con esta combinación obtendrás la Llave del Ladrón, objeto muy útil para abrir algunos cofres cerrados. Mezclando el Látigo de cuero y el Escudo de Escamas, obtendrás un Látigo de Ofidio para Jessica. A lo largo del juego encontrarás más recetas, o bien, puedes probar por tu cuenta a ver que sale. Cuando estés listo, abandona el Muelle en dirección a la Abadía de Maella.



ABADÍA DE MAELLA

Para llegar a la abadía sólo tendrás que seguir el sendero durante un rato. En la abadía lo único que «podrás» hacer de momento será grabar la partida y hablar con Marcello. Recórrela en busca de objetos y sigue de nuevo el sendero en dirección Sur hasta Villaboba (toma el camino de la derecha en la bifurcación). Como es habitual, en el pueblo podrás pasar la noche, salvar la partida y comprar nuevos objetos. Cuando estés listo, habla con el chico de rojo que juega a las cartas en la taberna. Se presentará como Angelo, y tras la secuencia, te dará un anillo templario. Con este anillo, los dos caballeros templarios del patio de la Abadía de Maella te dejarán pasar.
Vuelve a la Abadía y habla con ellos. Al otro lado, para empezar, baja a la mazmorra y entra en la sala de torturas. Tras la secuencia, ve al patio trasero y habla con el sacerdote. Vuelve al pasillo principal, y tras la conversación con Angelo, ponte camino a la Abadía en ruinas. Sal de esta abadía en dirección Villaboba, gira a la izquierda bordeando el río y llegarás a las ruinas sin problema.



ABADÍA EN RUINAS

Para entrar en la abadía tendrás que usar el anillo con el mojón de piedra que encontrarás en la entrada.
Nivel 1: Sigue recto hasta el final del pasillo y baja por las escaleras de la derecha.
Nivel 2: Avanza siguiendo el muro hasta una pequeña habitación donde hallarás un par de cofres. Justo al otro lado de la sala verás dos armarios que deberías chequear. Baja por la escalerilla.
Nivel 3: Comprueba las estanterías. Buscas una receta para el Pote de Alquimia. Avanza por el pasillo hasta la habitación con el cofre del tesoro. Ábrelo y continúa por la puerta que queda a la derecha del cofre. Recorre el pasillo y baja por las escaleras.
Nivel 4: Evita el agua venenosa avanzando por los muebles del lado derecho. Al final del pasillo sube las escaleras hasta el nivel 3.
Nivel 3: En las habitaciones laterales encontrarás algunos objetos. Antes de avanzar por la puerta del centro, asegúrate de que todos tus personajes tienen su PV al máximo y todos están bien provistos de plantas medicinales.

Jefe
Nombre: Alma torturada
PV: 425
Nivel: 20
Experiencia: 680
Oro: 200
Objeto: Rosario de oro
Utiliza a Jessica para las labores de curación mientras que los otros dos personajes acumulan tensión y atacan. De forma aleatoria, este jefe pedirá refuerzos. Es importante que te centres en los dos nuevos enemigos antes de seguir atacando al jefe principal. Tras unos cuantos turnos de ataque vencerás y tus PV y PM serán reestablecidos.
Continúa por el túnel de la izquierda. Llegarás a la parte trasera de la casa del abad. Entra en la casa, habla con los heridos y sube al piso superior. Tras la escena estarás en una celda. Habla con tus compañeros y muévete

LUMINES mobile

El puzle del futuro

¡PELIGRO:

BLOQUES QUE CAEN A RITMO DE MÚSICA ELECTRÓNICA!

Si eres de Movistar descárgatelo en:

emocion>
videojuegos>
JuegosXmarcas>
Gameloft

DESCÁRGATE LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL



Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO OP66 y sigue las instrucciones. ***Ej. JUEGO OP66 al 5525.***

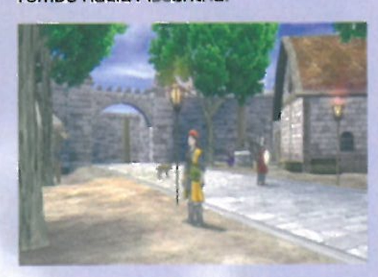
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555** y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

*El acceso al catálogo vía SMS cuesta 3,12€ IVA inc.(en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Dispones de un derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigirte



hasta que Angelo venga a sacarte. Cuando recuperes el control del Héroe, ve a la entrada principal de la abadía y salva la partida, entra hasta el patio interior y cruza el puente en llamas. Habla con Angelo dentro de la abadía y responde «Sí» a su pregunta. Despertarás en los aposentos de los templarios. Sal de la habitación, habla con los dos guardias y entra en la habitación. Dentro, comprueba las estanterías y habla con Marcello. Angelo te estará esperando en la puerta principal. Reúnete con él y pon rumbo hacia Ascantha.



ASCANTHA

Viaja en dirección a Villaboba. En la bifurcación sigue por la izquierda y continúa avanzando. Llegarás a una capilla donde podrás salvar partida y deberás pasar la noche (es gratis). Explora la zona en busca de items (incluida la vaca) y sigue tu viaje. Cuando llegues a Ascantha, antes de entrar al castillo, dedica un rato a comprobar los objetos nuevos en las tiendas. Recuerda también salvar partida y bajar al pozo a por un item.

Entra al castillo y ve arriba del todo, donde Emma tratará de animar al Rey en vano. Baja un piso y Emma te contará mas cosas. Ve a la posada del pueblo para descansar un rato y volver al castillo de noche. Ve a la sala del trono (donde hablaban Emma y el ministro) e intenta hablar con el Rey. Desciende un piso y Emma te mandará a ver a su abuela. Sal del pueblo y tras hablar con el Rey Trode, usa el conjuro Telerregreso hasta la capilla. Allí, cruza el puente hasta la cabaña. La abuela de Emma te hablará de una vieja leyenda. Habla también con el anciano para recibir algunos consejos de cómo llegar hasta la Cima de los Deseos.



CIMA DE LOS DESEOS

Rodeando la casa de los ancianos encontrarás un camino que baja al río. Continúa ladeando el río hasta una cueva. Dentro, el camino de la izquierda te lleva a un cofre. Por la derecha saldrás a la ladera de la montaña. Avanza por el camino y toma la bifurcación a la derecha hasta que llegues a otra cueva. Allí, si avanzas por la izquierda encontrarás el mapa. Vuelve a la entrada y sube por la cuerda. Al salir del pozo, continúa por el camino, y pasado el puente, por la bifurcación a la derecha. Sigue hasta que llegues a la cima. Una vez allí, verás que la sombra de la ventana avanza rápidamente. Espera a que esté sobre la pared y entra en la puerta que se forma. En el mundo lunar tendrás que hablar con Ichimari, el guardián y llevarlo al castillo de Ascantha (llegarás automáticamente tras abandonar el mundo lunar acompañado de Ichimari). Sube hasta el trono y, tras la escena, podrás salir de Ascantha. Yangus te dirá dónde ir a continuación.



VILLAHURTO

Para llegar a Villahurto tendrás que viajar en dirección Sur desde Ascantha hasta que llegues a la costa, entonces toma dirección Suroeste. Tras un buen paseo encontrarás el camino que lleva a Villahurto. Después, tras el habitual recorrido por la posada, iglesia y comercios, deberás buscar a Enciclopedio. Para llegar a su casa debes avanzar hasta el lado Sureste del pueblo y subir a los tejados por las escaleras. Avanza por el camino de la izquierda para encontrar unas escaleras que bajan. Allí vive Enciclopedio, pero en este momento no está en casa. Aprovecha para registrar las estanterías y ve a la taberna del Norte para hablar con Trode. Durante la conversación robarán el carromato y a Medea. Ahora la prioridad es recuperar a la princesa. A la izquierda del casino, tras una puerta que tiene tres vigas de madera a su izquierda, vive Cogorzo, el ladrón. Habla con él y, tras sacarle el beneficio de su venta, ve a la taberna del Sureste y habla con el tabernero. Te dejará pasar a la trastienda a hablar con Timo Teo. Te dirá que ya ha vendido el carromato y la yegua a Rubí.



RUBÍ Y EL LABERINTO DE LOS HÉROES

Sal de Villahurto en dirección Suroeste. Fíjate en el mapa, verás un punto rodeado por lo que parece un foso. Esa es la guarida de Rubí y a donde tienes que dirigirte. Al llegar, habla con el tipo de la puerta para que te deje pasar. Habla con Rubí para recibir nuevas «ordenes» y sal de su casa en dirección Norte. Llegarás a una zona de suelo rocoso, con una pequeña construcción de piedra que se adentra en el subsuelo.

Nivel 1: Avanza por el camino de la izquierda, cruza la puerta y baja las escaleras.

Nivel 2: Entra por la primera puerta que encuentres a la derecha y cruza la habitación para bajar al nivel 3.

Nivel 3: Avanza cruzando las aguas pantanosas, al fondo encontrarás el cofre con el mapa de la zona. Tras cogerlo, vuelve al nivel 2.

Nivel 2: Sigue por el pasillo hasta que llegues a un cruce. Si continúas en dirección Oeste, encontrarás una sala repleta de objetos (y un cofre caníbal). Siguiendo en dirección Norte, desde el cruce continuarás tu camino hacia el tesoro. Verás un agujero en el suelo y una puerta enfrente. No abras la puerta y continúa hasta el fondo del pasillo. Cruza la puerta y baja las escaleras.

Nivel 3: Ve hasta el final del pasillo y aparta la estatua (pulsa X y empuja la estatua). Continúa por el corredor hasta las siguientes escaleras.

Nivel 4: En la primera bifurcación, por la derecha encontrarás un objeto, por la izquierda, llegarás a una sala con un puente levadizo levantado. Empuja la estatua sobre la losa negra para bajar el puente y poder cruzar. Al otro lado, avanza por los pasillos hasta llegar a una sala con una cuadrícula en el suelo de 5x5. Ponte en el centro y pulsa R2 para mirar hacia arriba para ver dónde esta el hueco en el techo. Tendrás que mover las estatuas de manera que su línea de visión se cruce en la losa que coincide con el hueco del techo. Ponte sobre esa losa y serás catapultado al nivel 1.

Nivel 1: Lee la señal al lado de la escalera para recuperar todos los PM y PV, y sube por la escalera para enfrentarte al jefe. Sería conveniente que algunos de tus personajes llevaran algún bulbo lunar.

Jefe

Nombre: Caja Trampa
PV: 1100
Nivel: 23
Experiencia: 1020
Oro: 660
Objeto: Lágrima de Venus

Procura siempre que tus personajes tengan el PV al máximo posible, ya que muchos de los ataques de este jefe pueden ser críticos. Por lo tanto, dedica siempre un miembro del grupo a las labores de curación. Haz que los dos personajes más fuertes se turnen para acumular tensión y atacar, y el que queda libre puede ayudar a curar o usar técnicas de apoyo. Tras derrotar a la Caja Trampa, ésta dejará caer la Lágrima de Venus.

Llévasela a Rubí para que te devuelva la yegua y el carromato y vuelve a Villahurto a hablar con Enciclopedio (ahora si).



RUMBO AL REINO DE TRODAIN

Después de hablar con Enciclopedio en Villahurto, usa el conjuro Telerregreso para volver a Puerto Horizonte. Desde allí viajaras hacia el Oeste hasta una pequeña cabaña donde descansar y guardar partida. Al salir de la cabaña, baja a la ladera de la montaña y sigue un camino de tierra que se abre hacia el Oeste. Llegarás hasta el barco abandonado. Según el mapa estás muy cerca del castillo de Trode. Sal de la zona montañosa por el Oeste y ve hacia la cueva que comunica con el castillo de Trode. Una vez fuera de la cueva, avanza en dirección Noreste hasta para llegar al castillo.



CASTILLO DE TRODAIN

Tendrás que llegar hasta la biblioteca para seguir avanzando. Para ello, sube por las escaleras principales, hazte con el mapa y cruza la puerta. Ve por la puerta de la izquierda y, al otro lado, la primera puerta a la izquierda. Coge los objetos y vuelve a la sala principal. Ahora ve por la puerta de la derecha y busca las escaleras que te llevan hasta la segunda planta. Allí, entra en los aposentos de la princesa. Es la tercera puerta de la derecha. Busca en los armarios en busca de objetos y vuelve al pasillo. Ahora entra por la primera puerta, cruza la habitación, y hacia la izquierda, busca la puerta que te lleva al balcón. En el balcón, dobla la esquina hacia la derecha y entra en la torre. Baja las escaleras de caracol hasta el final (son dos pisos). En la planta baja ve a la primera puerta de la derecha para encontrar algunos items. Por la siguiente puerta a la derecha encontrarás la sala del trono. Crúzala hacia al fondo a la derecha. Sal por la puerta y cruza la siguiente habitación. Ya estás en la biblioteca. Desbloquea la puerta de la izquierda pero no salgas. Ve hasta el fondo, a la derecha de la estantería volcada encontrarás el libro que buscas. Tras leer el libro aparecerá la ventana lunar. Entra y habla con Ishmahri. Sal del mundo lunar y del castillo, y usa el conjuro Telerregreso para volver a Ascantha (si te sientes con fuerzas puedes volver a pie y entrenar a tus personajes).



CASTILLO DE ASCANTHA

Lo «normal» hubiera sido ir a ver a Enciclopedio o a Kalderasha para conseguir la información del paradero del arpa, pero dado que no es imprescindible hablar con ellos, nos hemos saltado ese paso. Entra en el castillo de Ascantha y ve a la habitación del trono a hablar con el rey. Te llevará a la ahora desvalijada cámara del tesoro. Desobedece el consejo del rey y entra en el túnel. Toma el camino de la derecha en la primera bifurcación y después continúa recto hasta que llegues a la salida.



TOPERA

Al salir del túnel viaja en dirección Norte hasta que llegues a la entrada de la topera.

Nivel 1: Recorre el pasillo hasta la sala grande. Allí encontrarás el cofre con el mapa de la zona en el extremo Oeste. Ve al siguiente túnel y avanza por la izquierda hasta el segundo nivel.

Nivel 2: Ve hacia las antorchas de la izquierda y avanza hasta una sala donde encontrarás un cofre al fondo. Abre el cofre y continúa por el túnel que está justo debajo (tendrás que rodear para bajar).

Nivel 3: Baja por el camino de la izquierda y avanza hasta el enorme topo. Habla con los topos pequeños si quieres, y después con el topo grande. En el momento en que le digas que no quieres escuchar más su espantosa música, comenzará la batalla.

Jefe

Nombre: Don Topo
PV: 1280
Nivel: 18
Experiencia: 1160
Oro: 360
Objeto: Arpa de luz de luna

Para ganar la batalla tendrás que vencer a los cuatro sub-ditopos y a Don Topo, pero aún así no te esfuerces demasiado en derrotar a los subditopos, ya que serán rápidamente sustituidos. Centra a los personajes que más daño hagan en acumular tensión y atacar a Don Topo. El Héroe o Angelo pueden centrarse en las técnicas de ayuda y curación. Este jefe es sencillo y no requiere de demasiada estrategia. Como consejo a tener en cuenta, te diremos que, si alguno de tus personajes resulta confundido por la atormentadora música de Don Topo, rápidamente quítale el arma para reducir al mínimo el daño sobre los compañeros. Devuélvesela cuando recupere la cordura.

Una vez tengas el Arpa de luz de luna en tu poder, vuelve rápidamente a la biblioteca del castillo de Trodain para entrar al mundo lunar y hablar con Ishmahri. Te ayudará con el barco.



RUMBO A BACARÁ

Con el barco en tu poder, podrás moverte libremente por el océano. Antes de partir, ve a la pequeña isla que tienes justo delante. Encontrarás el castillo de la princesa Minnie. Esta princesa te cambiará las minimedallas que hayas recolectado por estupendos items. Además, podrás empezar a utilizar el banco. Como ya sabrás, si todo tu equipo muere, te restarán la mitad de tus monedas de oro. Pues bien, todas las monedas que tengas en el banco permanecerán intactas aunque te maten. Para llegar a Bacará, tendrás que navegar en dirección Oeste, pasarás entre dos acantilados y llegarás a una iglesia costera donde podrás atracar para pasar la noche y grabar partida. Cuando estés listo, sal de la iglesia y viaja rumbo Suroeste por el camino hasta que llegues a Bacará.



BACARÁ

A parte del acostumbrado tour por tiendas y hogares en busca de nuevos items, en Bacará no podrás hacer mucho más de momento. Ve a la posada y sube al piso de arriba. Escucharás una conversación entre dos personajes. Tras la secuencia, baja al sótano de la posada y habla con el tabernero. Te dirá lo siguiente que puedes hacer.



EL CASCABEL DE BAUMREN

Antes de ir hacia las ruinas, debes hacer un alto en Chateau Félix. No es obligatorio, pero sí de gran ayuda. Sal de Bacará y sigue el camino de frente sin desviarte. Tras un pequeño rodeo llegarás a la casa de Félix. En la puerta te harán tres preguntas a modo de prueba. Las respuestas son: 1.- Llevar el gatito a casa y preguntar a la familia. 2.- Liberar al tigre. 3.- Permitir al dientes de sable que se una al grupo. Una vez dentro, habla con Félix. Éste te pedirá que le lleves un objeto a un amigo suyo. Sigue sus instrucciones y guíate por el mapa para llegar a la zona donde se halla su amigo. No hace falta que visites las cuatro estatuas. En el mapa, justo a la derecha de Chateau Félix, separado por un río, hay una pequeña explanada rodeada de montañas. Tendrás que dar un rodeo para llegar. Al salir de la casa de Félix, si hablas con su ayudante (el de las preguntas), te dejará una montura para facilitarte el camino. Al llegar a la explanada, busca un círculo de piedras y espera al amanecer. Aparecerá un árbol junto con el amigo de Félix. Habla con él y entrégale la arena. Te dejará enfrente del árbol una hoja de Yggdrasil. Coge la hoja y usa el Telerregreso para volver con Félix (el barco también se moverá algo más cerca de tu posición). Félix te recompensará con un cascabel de Baumren. Con el cascabel podrás llamar al dientes de sable siempre que estés en el mapamundi.



ISLA DEL NOROESTE

Usa al dientes de sable para llegar hasta el barco. Una vez en el barco, pon rumbo al Norte (podrás ver la isla a lo lejos). Una vez en la isla, desembarca y avanza en dirección Norte hasta las ruinas. Sigue al siniestro

personaje al interior de las ruinas, pero tras avanzar a ciegas en la oscuridad durante un rato, serás expulsado al exterior. Habla con los personajes de la entrada y pon rumbo a tu nuevo destino.



REINO DE ARGONIA

Para llegar a Argonia desde Bacará, tendrás que viajar en dirección Sudeste. Sigue el camino a lomos de tu dientes de sable. Cuando veas una bifurcación, lee el cartel para dar con la dirección correcta. Por el camino verás una pequeña tienda en la que aprovisionarte, pero nosotros te recomendamos que esperes a la feria de Argonia para comprar items. Una vez en el castillo de Argonia, sube hasta la primera planta, a la sala del trono. Allí habla con el rey. Tras la secuencia, sube a la tercera planta, y entra en la torre. Verás que detrás de dos jarras vacías hay un agujero en la pared. Usa a Munchie para que se cuele dentro del agujero. Avanza por el túnel con Munchie hasta que llegues a una sala un poco más grande con un agujero en el suelo y un lagarto merodeando. Si empujas al lagarto, éste se moverá un poco en el sentido contrario por el que le hayas empujado. Tienes que conseguir que el lagarto caiga por el agujero. Cuando el príncipe Fatuo haya salido de la habitación en la que se ocultaba, vuelve a hablar con el rey. Te mandará en misión de escolta a la iniciación del príncipe. Sal de la ciudad y pon rumbo al Este. Tras avanzar un poco siguiendo el camino, llegarás a una pequeña cabaña donde podrás pasar la noche gratis. Al día siguiente, usa el humor de lagarto para camuflar el olor del grupo y entra en la zona de caza (tras la cabaña, siguiendo los arcos de piedra).



TERRITORIO DE CAZA REAL

Encontrarás el primer lagarto nada más entrar. Rodéale para que no te vea y acércate andando (usa los botones de dirección del pad, no el joystick analógico), de esta forma no te verá y no huirá. El segundo lagarto se encuentra echando una siestecita al Noroeste. Avanza hacia allí y cuando lo veas acércate todo lo que puedas. El príncipe Fatuo te dirá que te lo traigas. Retrocede un poco y cruza el río por encima del tronco. Coge uno de los salamangos que ahí crecen y tíralo donde el lagarto está durmiendo. Saltará sobre ti y comenzará la batalla. El tercer lagarto aparecerá mientras cruzas el puente de piedra que hay al Noreste. De nuevo, tendrás que despertarle usando uno de los salamangos que crecen en la llanura que encontrarás cruzando el puente. Tírale el salamango desde el puente y bajará a comérselo. Cuando bajes tú el lagarto te estará esperando. Después de esta batalla el grupo pasará la noche automáticamente. Al día siguiente aparecerá el verdadero lagarto argón. Baja hasta donde estaba el tercer lagarto y verás al lagarto gigante.

Jefe

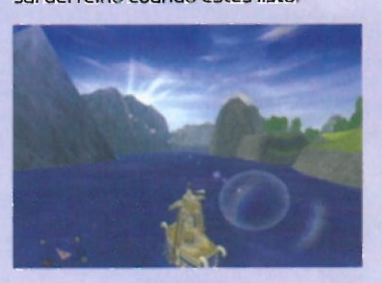
Nombre: Lagarto argón gigante
PV: 1390
Nivel: 35
Experiencia: 2830
Oro: 520
Objeto: Corazón gigante

Este jefe no requiere de ninguna estrategia especial. Sigue como hasta ahora. Tus personajes más fuertes deberán acumular tensión y atacar, mientras que Angelo y el héroe (o cualquiera que tenga conjuros de curación potentes) se dedicarán a curar al resto. Tras unos cuantos golpes con un nivel de tensión elevado, habrás acabado con el lagarto. Usa telehuida para volver al principio y Telerregreso para volver a Argonia.



DE VUELTA EN ARGONIA

Nada más llegar, el príncipe Fatuo se irá de «compras». Si subes por las escaleras que hay a tu derecha y avanzas un poco darás con él y su sucio plan. Tras la secuencia, ve a la sala del trono del castillo, donde será reconocida la «valía» del príncipe Fatuo. Después habla con el rey que estará al fondo de la sala mirando por la ventana. Para dar con el espejo mágico, sube por las escaleras de la habitación que queda a la izquierda del rey. Sube hasta la tercera planta y entra por la puerta que parece reforzada (no es una puerta de madera normal). Hazte con el espejo, los tesoros y sal del castillo. Ahora es un buen momento para renovar tu arsenal y tus armaduras. Recorre la feria y sal del reino cuando estés listo.



EL ESPEJO SOLAR

En su estado actual, el espejo mágico no sirve de mucho. Tendrás que ir a visitar al vidente que vive en el bosque para «recargar» sus propiedades mágicas. Sal de Argonia y pon rumbo a la tienda del buhonero que hay a mitad de camino entre Argonia y Bacará. Una vez en la tienda, consulta el mapa y fíjate en un pequeño sendero que se abre al Noroeste de la tienda. Sigue ese camino hasta que llegues a la pequeña choza del anciano. Cuando llegues no estará en casa, así que echa un vistazo al interior y sigue el sendero en la misma dirección hasta llegar a un manantial. Tras la secuencia, vuelve a casa del anciano. Te explicará que para recargar el espejo, tienes que navegar por el pequeño estrecho que separa el continente en el que te hallas y el continente que queda justo al Norte. En la parte más estrecha hay un arco de piedra. Navega por esa zona con el espejo en el inventario de cualquiera de tus personajes, y cuando el Dragón Marino ataque, usa el espejo en combate. Tras acabar con el monstruo marino, usa el Telerregreso o navega hacia las ruinas tenebrosas. Allí tendrás que colocar el espejo en el monumento que está frente a la entrada para poder entrar.



RUINAS TENEBROSAS

Nivel 1: Ve por la puerta de la derecha, sube las escaleras y sal al balcón. A la derecha encontrarás el mapa de la zona. Baja a la sala principal y entra por la puerta de la izquierda. De nuevo, sube por las escaleras, sal al balcón y pulsa la palanca que allí encontrarás. Con esto aparecerán unas escaleras que te permitirán llegar a la puerta trasera de la sala y bajar al sótano.

Sótano 1: Aquí te enfrentarás a un puzzle a base de palancas. Por suerte, en la zona, la frecuencia de combates aleatorios es menor de lo habitual. Primero, sube por el primer tramo de escaleras y empuja la palanca que verás al final. Acto seguido, baja por las escaleras y cruza por donde se acaba de quitar el muro. Rodea las escaleras por el muro, y empuja la palanca que hay detrás. Después sube por las escaleras que acabas de rodear, pasa por encima del muro que se ha levantado y accede al otro lado. Avanza hasta que llegues a otra palanca. Esta palanca levantará un muro que te va a permitir conseguir un par de cofres, así que puedes no pulsarla y pasar de los cofres. Para cogerlos, levanta el muro y ve en dirección Suroeste para llegar hasta el tesoro. Cuando lo tengas vuelve a la palanca y baja el muro. Sigue recto y cruza el puente. Sube las escaleras y empuja la palanca. Vuelve a cruzar el pequeño puente y sube por las escaleras que hay al lado. Esto te lleva a la palanca que abre la salida. Baja y, de nuevo, cruza el puente para volver a empujar la palanca anterior. Con esto, la salida quedará libre de obstáculos.

Sótano 2: Cruzar esta sala es muy sencillo usando el mapa. Ve por la escalera de la izquierda y baja dos tramos de escaleras. Vuelve a tirar hacia la izquierda y sigue bajando hasta la siguiente bifurcación. Toma la escalera de la derecha para pasar al siguiente sótano.

Sótano 3: A los pies de las dos estatuas hay dos interruptores que las hacen girar a izquierda o derecha. Tienes que hacer que los rayos de cada estatua impacten sobre cada una de las alas del pájaro que hay en la pared Norte de la sala. Al hacer coincidir los rayos con las alas, se despejará la salida.

Sótano 4: Al bajar el primer tramo de escaleras, a la derecha hay una pequeña gruta con un manantial donde recuperar todos tus PV y PM. Sigue bajando y darás con la puerta que te lleva ante Dhoulmagus. Si tus personajes no tienen un mínimo de nivel 30, no te molestes en enfrentarte a este jefe. Usa la telehuida y el telerregreso para salvar la partida en algún punto cercano (cuando vuelvas sólo tendrás que cruzar la mazmorra, no tendrás que repetir los puzzles) y entrenar a tus personajes lo máximo posible. Un buen equipo también te ayudará.

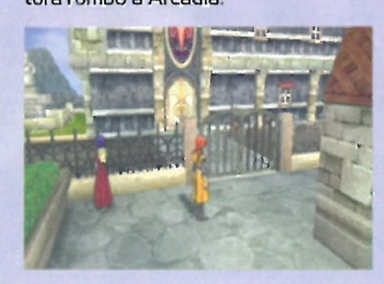
Jefe
Nombre: Dhoulmagus
PV: 1880/570
Nivel: 20/18
Experiencia: 3400/450
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Nada más comenzar el combate Dhoulmagus se multiplicará por tres. Sus clones no son tan poderosos como él y tienen bastante menos PV, pero aún así supondrán un problema si no te encargas rápido de ellos. Si Angelo tiene el conjuro «Multicuración» haz que se ocupe de las labores de ayuda, mientras que el resto acumula tensión. El primer personaje que tenga un nivel de tensión elevado o muy elevado, puede ser potenciado aún más con el conjuro «Doble Potencia» de Jessica. Esto debería asestar un golpe mortal a cualquiera de los clones. Por otra parte, no dejes que la salud del equipo baje de 100 PV. Los continuos y duros ataques de Dhoulmagus podrían acabar rápidamente con tus personajes, y usar así «Semi-resurreción» en un combate no es buena idea. Tanto por su 50% de probabilidades como por el hecho de que los personajes reviven con un 50% de la salud, es recomendable que lleves algunas hojas de Yggdrasil contigo. Si se da el caso de que llega el turno de Angelo y el equipo está bien de salud, aprovecha para usar «Multi-fortalecimiento» y subir la defensa del grupo. Sin embargo, no te molestes en usar conjuros o ataques que alteren el estado de Dhoulmagus (como el golpe parteyelmos, debilitación o negación mágica) ya que no tendrán efecto alguno. Mantén la estrategia de combinar la tensión con la doble potencia y el mantener altos los PV del equipo, y no tardarás en derrotar a Dhoulmagus.

Jefe
Nombre: Dhoulmagus transformado
PV: 2640
Nivel: 15
Experiencia: 12000
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Esta batalla es si cabe más dura que la anterior. Pese a que Dhoulmagus ahora es vulnerable a conjuros como «Debilitación», utilizará con más frecuencia su «Ola de energía» que dejará tu tensión o cualquier estado positivo a cero. Sigue la misma estrategia que en el combate anterior, pero centrando a dos personajes en las labores de curación (Angelo y el héroe), ya que Dhoulmagus atacará dos veces por turno. Con Jessica y Yangus, trata de acumular hasta los 20 puntos de tensión y combinarlos con Doble Potencia. Así conseguirás un daño considerable. Algunos conjuros de ataque como Miniexplosión o Descarga también serán eficaces contra este jefe.

Tras derrotar a Dhoulmagus por segunda vez, el grupo volverá de forma automática a Argonia. Viendo que la maldición no se ha roto y que el grupo ha sufrido una repentina baja, deberás continuar con la aventura rumbo a Arcadia.



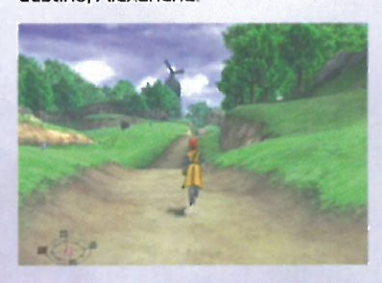
ARCADIA

Sal de Argonia y toma el camino de la izquierda. Continúa por el sendero hasta que llegues a una bifurcación que también deberás tomar hacia la izquierda. Unas cuantas batallas aleatorias después habrás llegado a Arcadia. Ya allí lo único que podrás hacer es ir a ver a Dominico. Sigue el único camino posible y entra en su mansión. Lo verás en el primer piso. Tras la secuencia te pedirá que le traigas unos objetos. Sal de la mansión y entra en la casa que está a la izquierda de la taberna. Habla con los residentes. Obtendrás la llave para abrir la torre de Rydon. Pasa la noche y salva partida antes de partir hacia la torre. También deberías comprobar si puedes conseguir equipo nuevo en las tiendas. Cuando estés listo, deja Arcadia por la salida Norte. Pon rumbo Nordeste llegar a la Capilla del Otoño. Allí podrás guardar partida y pasar la noche en caso de que fuera necesario. Sal y con el mapa retrocede por el sendero hasta que veas una bifurcación a la izquierda. A través de ese camino llegarás a la torre.



TORRE DE RYDON

Al llegar tendrás que abrir la puerta usando la «llave» que recibiste en Arcadia. Nada más entrar recogerás el mapa de la torre. Esta zona consta de 11 niveles pero, puesto que es un constante subir y bajar, te vamos a dar la descripción de los puzzles de forma seguida. Entra en la torre y cruza el balancín. Al subirte sobre él, caerá al piso inferior. Cruza al otro extremo del balancín y sube por las escaleras. Empuja la estatua sobre la losa del extremo del balancín para que éste quede fijo. Baja de nuevo por las escaleras y sube por el balancín hasta el nivel 3. Ahí encontrarás unas escaleras que llevan al nivel 4. Aquí encontrarás otro puzzle exactamente igual. Repite los pasos y estarás en el nivel 6. Baja por las escaleras hasta el nivel 4 donde verás una estatua que tendrás que colocar sobre la losa que está frente a las escaleras. La estatua subirá y la podrás colocarla sobre la losa del extremo del otro balancín. Usa este balancín para subir al nivel 6 y de ahí tomar las escaleras hasta el nivel 7. En este nivel tendrás una breve conversación con Rydon. Tras el interludio, sube por las escaleras hasta el balancín en equilibrio gracias a las dos estatuas. Súbete al extremo y cuando el balancín llegue al suelo, empuja la estatua fuera de la losa y quítate. Sube por el otro lado hasta el nivel 9 y toma las escaleras hasta el nivel 10. Trepa por la escalerilla y verás a Rydon. Te encargará un nuevo destino, Alexandria.



TORRE DE ALEXANDRIA

De nuevo en la torre de Alexandria. Ya deberías conocer el camino, así que avanza hasta la última planta donde estaba la estatua, examínala y retrocede hasta la entrada. Tras la secuencia, coge las dos piedras y llévaselas a Dominico en Arcadia.



ENTREGA A DOMINICO

Al llegar a Arcadia, lo primero que tendrás que hacer será guardar la partida. Entra en el jardín de Dominico, donde la caseta del perro, para ver una secuencia. Después, sube a los aposentos del mago y habla con él. Éste te pedirá que bajes a la biblioteca a por un libro y se lo traigas. Mientras regresas, Jessica volverá a aparecer. Sal al jardín y prepárate para la batalla.

Jefe
Nombre: Jessica Diabólica
PV: 1970
Nivel: 40
Experiencia: 7800
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Aunque al comenzar el combate Jessica estará sola, en cuanto pasen un par de turnos pedirá refuerzos. Podrá llamar a dos grupos dracoespectros. Estos seres, aunque no muy fuertes, es posible que te estorben. Un golpe de bumerán con tensión elevada dará cuenta de ellos. En cuanto a Jessica,

sigue la misma estrategia que para Dhoulmagus. Mantén los PV de tu grupo siempre por encima de 100, utiliza el golpe Parteyelmos para bajar su defensa y el Multifortalecimiento para subir la tuya. Todo esto aderezado con unos cuantos golpes de tensión alta, y en varios turnos, habrás liberado a Jessica.
Tras el combate (da igual lo que respondas a la pregunta que te harán) aparecerás en la taberna. Después de la secuencia, ve a hablar con Dominico, que se encuentra en el comedor de su mansión, en la planta baja. Después habla con David, en el patio de la mansión. Tras otra secuencia Jessica obtendrá nuevos poderes y podrás poner rumbo a los Picos de la Ventisca.



PICOS DE LA VENTISCA

Sal de Arcadia en dirección a la capilla del Otoño (al Nordeste). Sigue recto por el sendero, no te desvíes. Llegarás a una cueva que tendrás que cruzar para llegar al continente helado. Una vez allí, siguiendo el camino, te sorprenderá una avalancha y terminarás en casa de Marta. Tras pasar allí la noche, Marta te dará una bolsita para entregarle a Marek en Orkutsk. Sal de la casita y pon rumbo a Orkutsk. Consulta el mapa, no tiene pérdida.



ORKUTSK

Al llegar necesitarás hablar con algunas personas para obtener pistas sobre el paradero de Marek. Si es necesario, pasa la noche en la posada y salva partida. Recuerda hacer una visita a las tiendas de turno. Cuando estés listo, sal por la puerta de la taberna al «patio interior» y entra en la casa del alcalde. Te dirá que Marek vive en una de las habitaciones del sótano. Baja por las escaleras, cruza la puerta y avanza por el pasillo girando siempre a la derecha. Un hombre te confirmará que esa es la habitación de Marek. Registra la habitación y ve a la esquina Noroeste del sótano. Cruza la puerta y sube a la trastienda. Habla con el tendero. Te dirá que Marek seguramente está en el jardín botánico. Sal de Orkutsk y pon rumbo Noroeste hacia el jardín botánico.



GRUTA BOTÁNICA

Nivel 1: Avanza por la gruta hasta el primer desvío a la izquierda. Encontrarás el mapa de la zona. Tras conseguirlo ve a la esquina Noroeste y sube por la rampa. Cruza el puente de hielo (hazlo caminando, no corriendo) y pasa al siguiente nivel.
Nivel 2: Este nivel no tiene nada relevante. Si recorres todas las bifurcaciones te harás con un buen botín y algunos items.
Nivel 3: Avanza hasta el centro de la sala. Verás un carámbano clavado en el suelo. Si te acercas mucho caerán otros dos (sin llegar a hacerte daño). Cuando los tres carámbanos estén en el suelo, sube por la pendiente de hielo (insiste, se puede) y cruza los carámbanos para llegar hasta las escaleras que van al nivel 4.
Nivel 4: Repite la misma operación con los carámbanos para cruzar. Encontrarás a Marek detrás de un muro de hielo (formado, cómo no, por carámbanos). Usa a Munchie para que se cuele por los carámbanos y baje por la pendiente del fondo. Si pasas entre las dos enormes paredes, otro gran carámbano caerá y formará un puente. Vuelve con el héroe y haz que éste se reúna con Marek por el otro lado. Tendrás que darle las hierbas que te dio Marta. Cuando se haya recuperado, usa la telehuida para salir de la gruta. A la salida te estarán esperando ocho lobos que no deberían suponerte problema. Cuando los hayas liquidado, usa el telerregreso para volver a Orkutsk. Las escaleras que dan paso al sótano directamente ahora están libres. Baja por ahí hasta la habitación de Marek. Tras la secuencia, sal de Orkutsk y ve a la casa de Marta. Al entrar, otra horda de lobos te estará esperando. Sal rápidamente (con un poco de suerte no tendrás que luchar contra ellos) y ve a las ruinas que están detrás de la casa. Habla con Marta y con Boris (el perro). Se escuchará una explosión fuera. Tras el interludio tendrás un nuevo destino, la Catedral de Savella. Para llegar allí tendrás que coger el barco y viajar hacia el Norte. La isla de Savella se encuentra, según el mapa, al Norte del todo, en el centro.



CATEDRAL DE SAVELLA

Entra en la catedral de Savella, a ser posible, de noche. Subiendo las escaleras hay uno de esos «chachas» enmascarados que te hablará de un mapa y una cueva. Entra en la iglesia y sal por la puerta trasera de la izquierda. Sube las escaleras y entra en el edificio. Hablarás con Marcello, y al salir, con los guardias de fuera. Ahora es momento de poner rumbo a la misteriosa cueva. Se encuentra en un pequeño estrecho (casi río) entre el continente de Villatránsito y Alexandria. La cueva está justo debajo de un puente.



CALA DEL PIRATA

Nivel 1: Sería recomendable tener al menos nivel 32 antes de entrar a esta mazmorra. Al llegar, por la puerta de la izquierda encontrarás algunos items. Por la puerta de la derecha bajarás al siguiente nivel.
Nivel 2: Entra por la primera puerta de la derecha. Hallarás un par de items y otra puerta que te llevará hasta el mapa. Vuelve al pasillo y avanza hasta lo que parece el despacho del pirata. Examina el timón de la pared.
Nivel 3: Avanza por la derecha y entra en la primera puerta. Sigue hasta el final y baja al nivel 4. Localiza la sala redonda donde tendrás que examinar la manivela para drenar el agua. Vuelve por donde has venido al nivel 3 y continúa por el fondo del pasillo hacia las otras escaleras que bajan (comprueba el mapa, no tiene pérdida).
Nivel 4: Ve hasta la habitación octogonal, baja por la escalera y cruza la puerta. Tras la breve secuencia, tendrás que enfrentarte al pirata.

Jefe

Nombre: Capitán Cuervo
PV: 3680
Nivel: 12
Experiencia: 9750
Oro: 2675
Objeto: Sombrero pirata

El patrón de ataque de este jefe es muy repetitivo y fácil de «coger». Acumulará tensión en turnos dobles hasta llegar a 100. En ese momento utilizará una ola de energía para quitar todos los estados positivos y tensión acumulada del grupo. Seguirá con una ráfaga para rematar a aquellos personajes que tengan los PV por debajo de 100. La estrategia consiste en hacer que todo el grupo se defienda en el momento en que la tensión del jefe llegue a 100. De esta manera podrás resistir el ataque. Acto seguido, Angelo y el héroe deberán recuperar la salud del grupo mientras Yangus y Jessica acumulan tensión. En el momento en el que el jefe alcance los 50 puntos de tensión, el grupo debería estar recuperado y Jessica y Yangus tendrían que atacar en ese momento. A ser posible, aprovéchate de la Doble potencia de Jessica para aumentar el ataque, y del Beso, para intentar que el Capitán Cuervo pierda su tensión acumulada. Tras repetir este patrón unos cuantos turnos habrás conseguido el mapa del tesoro.



MESETA AISLADA

Sal de la cueva y usa desde el inventario el recién adquirido mapa esclarecedor. Abre el mapa-mundi, busca una cruz negra y dirígete a ese punto. Al llegar, una secuencia te mostrará un camino a seguir. Navega sin salirte del trazado y llegarás a una entrada secreta a la meseta aislada. Desembarca y pon rumbo al pueblo que está hacia el Este. Aquí no podrás llamar al dientes de sable, ya que por alguna razón no atiende la llamada.



EMPYCCHU

Ve a hablar con el jefe de la aldea en cuanto llegues. Su choza es la que está al fondo de la aldea. Después de hablar con él, en la misma choza, podrás pasar la noche gratis y salvar partida. Sal del pequeño pueblo. Pon rumbo al Oeste y sube la colina. Verás un arco de piedra, y al acercarte, una sombra de ave. Sigue la sombra hasta que se pare y haga un portal. Cruza este portal y vuelve al pueblo. Al llegar, la gente de la «Empycchu Oscura» se sorprenderá al ver al grupo, pero será bien recibido. Habla de nuevo con el jefe, acepta su encargo, y de nuevo ve a la colina con el arco de piedra. Comenzará una batalla contra Empyrea.

Jefe
Nombre: Empyrea
PV: 1785
Nivel: 42
Experiencia: 10150
Oro: 0
Objeto: Simiente de magia

Empyrea usa unos ataques potentísimos en sus dos movimientos por turno. Asegúrate de que el grupo llegue a la batalla con los PV al máximo. El ataque más común suele ser un fuerte zarpazo, pero de forma aleatoria podrá usar una descarga contra todo el grupo. Procura tener siempre al héroe y a Angelo recuperando la salud de Yangus y Jessica. Haz que Yangus acumule tanta tensión como le sea posible (entre 20 y 50 puntos, ya que Empyrea usa la «ola de energía» con cierta frecuencia) y ataque ayudado por la «Doble Potencia» de Jessica. Es un combate duro, pero siguiendo este patrón conseguirás acabar con el jefe y con los cuatro personajes de una pieza.



NIDO DE LA DEIDIAVE

Tras superar la prueba de Empyrea y aceptar su encargo llevará al grupo a la base de la colina donde se encuentra el oscuro ser que ha robado su huevo. Entra en la cueva.

Nivel 1: Al entrar, subiendo por el camino de la izquierda encontrarás el mapa. Vuelve a bajar y ve hacia el otro lado, donde otro camino que sube te llevará a la salida. Por la izquierda, camino arriba, llegarás al nivel 2.

Nivel 2: Avanza por la gruta y toma el camino de la derecha en la bifurcación. Sigue avanzando sin desviarte hasta la salida que lleva al siguiente nivel.

Nivel 3: Cruza el nivel por el único camino posible.

Nivel 4: Pasa por debajo del arco y gira a la derecha. Sube por el camino y toma la siguiente salida.

Nivel 5: Consulta el mapa y toma el camino que te lleva a la salida que queda en la parte superior izquierda. Subiendo por el camino en forma de espiral llegarás hasta el jefe.

Jefe
Nombre: Grifigno
PV: 3960
Nivel: 42
Experiencia: 8600
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza

El Grifigno atacará dos veces por turno pero no podrá anular tu tensión. Será su esbirro el Gallirrero Oscuro el que se encargue de tal menester, así que deshazte de él tan rápido como puedas. Utiliza los conjuros de Aislamiento y Multifortalecimiento para protegerte lo máximo posible. Que Angelo se dedique a restaurar los PV del grupo mientras los demás se mentalizan tanto como sea posible y utilizan sus ataques físicos más potentes. Cada cierto número de turnos el jefe traerá de vuelta a un Gallirrero Oscuro. Vuelve a encargarte de él si no quieres que te anule la tensión de los personajes.

Tras finalizar la batalla recibirás la piedra de la Deidiave. Con ella podrás volar sobre el mapa-mundi, haciendo accesible el 100% del mapeado. De momento, pon rumbo a la residencia del Sumo Pontífice. Allí sólo verás una secuencia, tras la que tendrás que dirigirte al Valle Triangular



VALLE TRIANGULAR

Encontrarás el Valle Triangular al Noroeste de Villahurto, justo tocando con el mar, a la derecha de la isla de Neos. Lo mejor es llegar por mar o aire. Una vez allí, debes ir a hablar con Raya. La encontrarás enfrente de su casa, cruzando los dos puentes que hay en la aldea. Te dará permiso para que vayas a la cámara del tesoro y te hagas con la Hoja del Árbol Oscuro. Te servirá para localizar a Sir Leopold y al cetro. Encontrarás la cámara del tesoro cruzando la posada. Y ya que estás allí, haz una visita a los mercaderes. Con el tesoro entre manos, sal de la aldea y utiliza la Hoja del Árbol Oscuro desde el inventario para ver la posición del dueño del cetro. Tendrás que seguirle por aire hasta que decida aterrizar en la residencia del Sumo Pontífice.



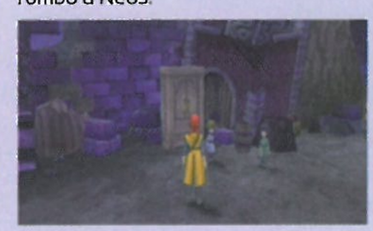
RESIDENCIA DEL SUMO PONTÍFICE

Nada más llegar, entra en la residencia y sube al primer piso, a los salones. Encontrarás a Leopold a punto de atacar al Pontífice. En cuanto te acerques comenzará la batalla, así que es mejor que estés preparado.

Jefe
Nombre: Sir Leopold Maligno
PV: 4260
Nivel: 45
Experiencia: 10200
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Este jefe también atacará dos veces por turno. Aunque la mayoría de sus ataques son físicos, también recurrirá al Aliento Gélido y al Grito. Cuidado con este último porque te quitará la tensión acumulada. De forma esporádica podrás sufrir un ataque crítico de hasta 300 PV, por tanto procura tener a Angelo y al héroe listos para curar y resucitar. Usa de nuevo la Doble Potencia de Jessica combinada con los ataques de tensión 50 ó 100 de Yangus.

Tras la batalla serás recluido en Isla Purgatorio. Cuando recuperes el control del héroe, habla con todos los compañeros de «habitación» y luego comprueba la puerta. Al día siguiente, vuelve a hablar con todos hasta que comience una secuencia en la que verás el paso de los días. Vuelve a hablar con Rolo y trazará un plan para escapar. Una vez fuera, pon rumbo a Neos.



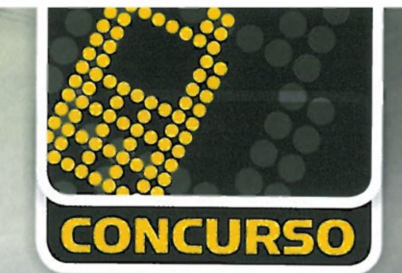
NEOS

Podrás recorrer Neos en busca de items y nuevos objetos si es que no lo habías hecho antes. Pero asegúrate de estar preparado cuando entres en la catedral, ya que un combate comenzará de inmediato.

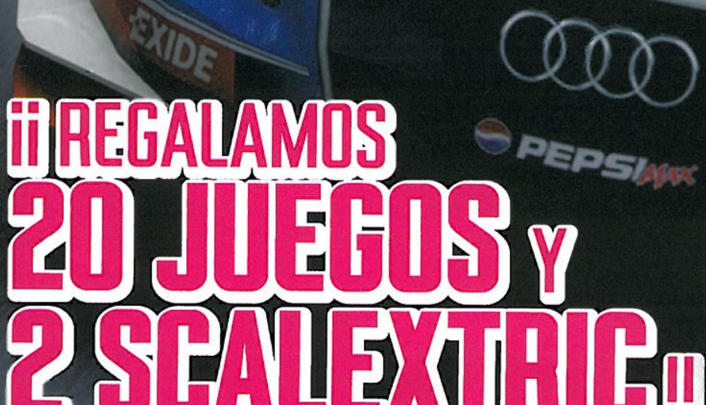
Jefe
Nombre: Marcello
PV: 3120
Nivel: 42
Experiencia: 11.020
Oro: 0
Objeto: Ninguno

No tendrás problemas con este jefe si llegas, como mínimo, con nivel 39. Utiliza la misma estrategia que en los últimos combates. Haz que Angelo mantenga los PV del grupo en un estado aceptable mientras Jessica con su Doble Potencia ayuda al Yangus y al Héroe a potenciar sus ataques físicos. También sería buena idea usar el conjuro de Multifortalecimiento. Así conseguirás algo de defensa extra.

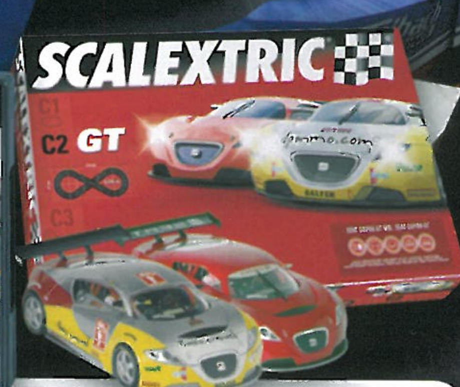
Virgin Play y PlayStation 2 Revista Oficial te meten de lleno en el emocionante mundo de la competición GT. Si quieres optar a uno de estos premios, 2 lotes compuestos por 1 juego Evolution GT y un Scalextric o uno de los 18 juegos Evolution GT que regalamos como segundo premio, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 19 de junio de 2006.



EVOLUTION GT











SCALEXTRIC

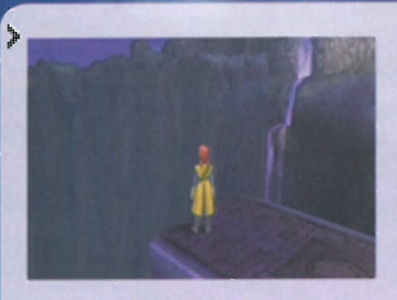
PlayStation 2

¿Cuántos fabricantes de coches aparecen en el juego?

A) 100 B) 35 C) 6

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra evolutionps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: evolutionps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de junio de 2006.



CIUDADELA NEGRA

Tras vencer a Marcello, el siguiente paso es acabar con la Ciudadela Negra. No te será difícil encontrarla en el mapa. Al entrar verás unas escaleras plegadas en un hueco. Hay una palanca en el primer piso que las despliega, pero antes hazte con el mapa de la zona. Lo encontrarás avanzando hacia la izquierda, siguiendo por la primera puerta a la izquierda y saliendo al balcón. Vuelve hasta las escaleras plegadas y continúa por el lado opuesto. Sube las escaleras, sal al patio, y vuelve a subir por un pequeño tramo de escaleras. Cruza la habitación plagada de barriles (rómpelos todos para encontrar algunos items), sube las escaleras del final, cruza el tejado bajando por las escaleras de la izquierda y sigue en dirección Sur para dar con la palanca que despliega las escaleras de antes. Con esto habrás creado un atajo por si decides ir a recuperarte o salvar la partida. Continúa avanzando hacia el Norte y rodea la fuente por la izquierda. Sube por las escaleras que te llevarán a una sala en la que tendrás que girar a la derecha. En la primera bifurcación gira a la izquierda y sal por la puerta que tienes delante. Cruza hasta el siguiente edificio, avanza por el pasillo hasta el siguiente cuarto, y hacia el Este, cruza por el puente. Baja por las siguientes escaleras y gira a la derecha al final para llegar hasta la próxima habitación. Si consultas el mapa verás que tienes la salida al otro lado. Cruza esta habitación y llegarás al piso inferior. Sube por las escaleras de la derecha (sólo el primer tramo) y aparta la estatua. Cruza la puerta y avanza por la izquierda de la escalera (no la subas) y avanza cruzando el patio. Al final verás una escalera que te lleva hasta otra palanca que desbloqueará otras escaleras, y con ellas, otro atajo más. Ahora, si avanzas hacia el Noroeste, podrás entrar en el edificio siguiendo los tramos de escaleras. Al entrar a este edificio, estarás en el nivel 5. No tiene pérdida el llegar al sótano. Tan solo ten en cuenta el pasar de largo de las primeras escaleras en el nivel 3. Al llegar al nivel 1 estarás en lo que parece una plaza de un pueblecito. Enfrente, un mural de piedra restaurará tus puntos de salud y de magia. Para avanzar, comienza a correr hacia la izquierda o hacia la derecha por la calle del supuesto pueblecito. Cuando hayas dado tres vueltas, darás con un pasadizo que te lleva a una sala con unas escaleras que bajan. Justo tras la siguiente puerta te espera tu primera batalla contra Rhapthorne.

Jefe
Nombre: Rhapthorne
PV: 4850
Nivel: 55
Experiencia: 0
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Como es costumbre, este jefe también atacará dos veces por turno. La mayoría de los ataques se pueden afrontar sin problema. Aún así estate atento al Ataque Desesperado, ya que puede llegar a costarte hasta 300 PV. Utiliza los conjuros de Multifortalecimiento y Aislamiento para ganar algo de protección. Para atacar, utiliza ataques físicos combinando la Doble Potencia con tensión de hasta 50 puntos.
Tras vencer el combate, el castillo comenzará a derrumbarse y tendrás que poner pies en polvorosa. Deshaz todo el camino hasta la entrada del nivel 5. Por el camino encontrarás algunos enemigos algo más fuertes que los «típicos» enemigos aleatorios, así que no te olvides del mural de la placita que restaura tus puntos de salud. Al llegar arriba, otro jefe estará esperando.

Jefe
Nombre: Ruina
PV: 3800
Nivel: 57
Experiencia: 2480
Oro: 0
Objeto: Oricalco

Este jefe tiene un ataque físico de media potencia y sólo lo usa una vez por turno. Aprovéchate de esto para acumular tanta tensión como puedas (incluso hasta nivel 100) y descárgala con los mejores ataques que tengas. Utiliza a Angelo para ir curando y protegiendo al equipo mientras cargan. Una vez completada la batalla, utiliza la Piedra de la Deidiave para salir de allí.



LAS ESFERAS

Tras la secuencia, Empyrea te contará que necesitas las siete esferas, producto de las muertes de los siete sabios, para romper la barrera de Rhapthorne y poder derrotarle. Encontrarás las esferas en las siguientes localizaciones (justo donde murieron los sabios):
Villatránsito: En las ruinas de la casa que humeaba al principio del juego.
Torre de Alexandria: En el último piso, frente a la estatua
Abadía de Maella: En la habitación del Abad Francisco, en la casita que estaba cruzando el patio
Bacará: En la mansión de Próspero, en el primer piso.
Arcadia: En el patio, donde peleaste contra la Jessica Diabólica.
Casa de Marta: Detrás de las ruinas de la casa, frente a la entrada de la cueva.
Residencia del Sumo Pontífice: En el primer piso, entre los personajes que rezan.
Utiliza el conjuro de Telerregreso para moverte entre estas localizaciones y obtendrás las esferas sin ningún esfuerzo. Una vez que las tengas todas. Asegúrate de que todos los personajes tienen un hueco en su inventario. Y ya de paso, recorre tus proveedores habituales en busca de las más fuertes armaduras y afiladas armas. Te harán falta, así como todo el nivel que puedas tener por encima de 40.



LA BATALLA FINAL

Con las esferas en tu poder, vuelve a Empychuu y ve a la Percha de Empyrea. Te explicará cómo vencer al jefe final (o cómo intentarlo). Tras responder afirmativamente a sus tres preguntas, no habrá vuelta atrás.



Jefe
Nombre: Rhapthorne Final
PV: 5640
Nivel: 60
Experiencia: 0
Oro: 0
Objeto: Ninguno

Durante la primera parte de la batalla, tendrás que romper el escudo. Para ello, cada personaje tiene en su inventario un Cetro de la Deidiave. Tendrán que usar los cuatro personajes a la vez la opción «Rezar» del cetro para poder invocar a los siete sabios. Durante esta fase los ataques del jefe no serán muy seguidos ni violentos. Aún así, no estaría de más usar un Multifortalecimiento al comenzar. Tras destruir la barrera, los sabios recuperarán la salud y la magia de tu grupo, y comenzará el verdadero combate. La estrategia a seguir es prácticamente la misma que para el Rhapthorne original. Utiliza los conjuros de curación con tanta frecuencia como puedas, además del Multifortalecimiento. En esta ocasión, ataques como el Superataque Igneo o el Supertornado, combinados con 20 ó 50 puntos de tensión, serán una buena opción a tener en cuenta. Tras vencer este combate, pasarás directamente al epílogo y a la secuencia de créditos.

EPÍLOGO

Han pasado unos meses desde que derrotaste a Rhapthorne y ha llegado el día de la boda de la Princesa Medea y el Príncipe Fatuo. Tendrás que ir a buscar a la Princesa a sus aposentos y escoltarla hasta el reino de Argonia. No tiene pérdida y el resto de personajes te irán guiando. Recuerda grabar la partida tras la secuencia de créditos, ya que te permitirá continuar con la aventura. Y es que el juego no acaba aquí. ¡Infinidad de secretos, misiones alternativas, e incluso un final diferente te están esperando!

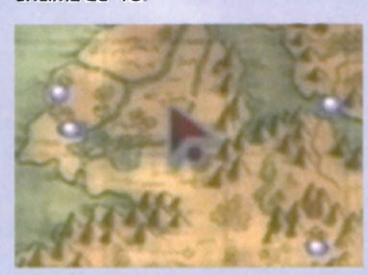
SECRETOS DE DRAGON QUEST

Y es que tras vencer a Rhapthorne aún tendrás un montón de secretos por descubrir. Hay disponible un final alternativo, batalla con los jefes más duros del juego, infinidad de recetas del Pote de Alquimia e incluso una mejora para el mismo Pote. En las siguientes páginas encontrarás una selección de los mejores secretos.



COMO DESCUBRIR EL FINAL ALTERNATIVO

Cerca de la región de Bacará, viajando por aire, podrás ver una meseta con una estatua de dragón en lo alto. Si bajas al santuario y examinas el emblema que hay en la piedra, serás teletransportado a una mazmorra extra. El Camino Dragoviano. Es muy recomendable que afrontes este reto con un nivel en tus personajes por encima de 40.





CAMINO DRAGOVIANO

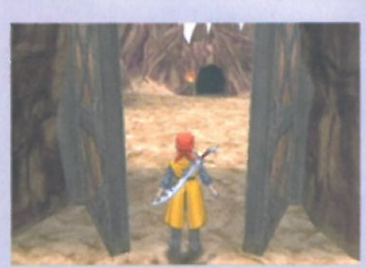
Nivel 1: Lo primero que se echa en falta en esta mazmorra es un mapa, y aunque realmente no hay muchos caminos, hay ciertas zonas en las que puedes acabar dando vueltas. Avanza por la gruta hasta una caverna más grande. Gira a la izquierda y llegarás a la primera bifurcación, toma el camino de la derecha si quieres coger algunos items interesantes. Para continuar, sigue el camino de la izquierda, cruza el estanque y baja las escaleras.

Nivel 2: Avanza en dirección Noroeste. Llegarás a una bifurcación caracterizada por una estalagmita y una estalactita enormes. De nuevo, por la derecha encontrarás un item. Por la izquierda llegarás al nivel 3.

Nivel 3: Sigue el único camino posible. Sortea los estanques de agua envenenada. Continúa por la siguiente gruta y no tomes el desvío hacia la izquierda. Llegarás a un puente de piedra en el que tendrás que coger el primer camino de la izquierda. Ve por el sendero hasta la siguiente caverna donde encontrarás una losa que te teletransportará al siguiente nivel.

Nivel 4: No tiene pérdida. Sigue recto hasta que llegues a la puerta del Santuario Dragoviano.





SANTUARIO DRAGOVIANO

Al llegar al pueblo recibirás una escolta. Puedes moverte libremente por todo el pueblo menos por la casa de Chen Mui, que la podrás visitar más tarde. Graba la partida en la segunda planta del segundo edificio de la izquierda, y date una vuelta por el pueblo en busca de items. En la parte Norte del pueblo, en la cabaña más grande del pueblo, encontrarás al consejo de ancianos. Habla con el dragoviano de la entrada para que te deje pasar. Tras la secuencia, habla con todos los ancianos y luego con Chen Mui de nuevo. Si accedes a la misión que te encomiendan, serás invitado a casa de Chen Mui. Despsués, baja al piso de abajo y habla con él. Tras otro interludio, vuelve al piso de arriba para pasar la noche, y volver a hablar con Chen al día siguiente. Te pedirá que partas hacia el Estrado Celestial. Ve a la cabaña de los ancianos y baja al piso inferior. Allí encontrarás la entrada al Estrado y la siguiente mazmorra.



ESTRADO CELESTIAL

Nivel 1: De nuevo en esta mazmorra tendrás que pasar sin mapa. Nada más comenzar el nivel encontrarás tres posibles caminos. Por el camino del centro llegarás directamente al siguiente nivel, pero por el camino de la derecha hay algo que merece la pena comprobar. Sigue por la derecha, y en la primera bifurcación sigue también por la derecha hasta una plataforma con una gran roca puntiaguda en el centro. Ve hacia la izquierda y llegarás a una caverna con una lápida. Léela y vuelve al punto de partida (andando o utilizando la Telehuida) y, ahora sí, coge el camino del centro y avanza hasta el siguiente nivel.

Nivel 2: Sube por las escaleras de cristal. Te encontrarás de nuevo con tres posibles caminos formados por tres juegos de relucientes escaleras. Ve por la izquierda si quieres conseguir un item, y por las del centro para continuar hacia tu destino. En la última bifurcación del nivel, tendrás que tomar el camino de la izquierda para encontrar un cofre y el de la derecha para seguir avanzando. Llegarás a una plataforma con una calavera enorme. A la izquierda de la calavera hay un cofre. Sube el último tramo de escaleras para llegar a la enorme puerta que te separa del jefe.

Jefe
Nombre: Amo de los Dragovianos
PV: 8300
Nivel: 45
Experiencia: 12680
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
La potencia de ataque de este jefe varía entre los 100 y 300 PV por golpe, en función del ataque que utilice. Haz uso del Multifortalecimiento, Aislamiento y la Debilitación para inclinar un poco la balanza a tu favor. Acumula tensión hasta 20 ó 50 puntos y ataca tan rápido como puedas, ya que el Grito Intimidatorio del enorme dragón dejará tu tensión a cero. Para atacar, puedes utilizar la Dragoestocada combinada con un nivel de tensión elevado y la Doble Potencia de Jessica. Además, si dispones de alguna espada matadragones, obtendrás un Bonus extra. Recuerda también que si consigues un nivel de tensión súper elevado (100 puntos), obtendrás una reducción del daño enemigo de un 30%.

Tras vencer al enemigo, volverás a casa de Chen Mui y el secreto del héroe será revelado entre secuencias y diálogos. Habla una vez más con el consejo de ancianos. Para ver el verdadero final del juego, tendrás que vencer una última vez a Rhapthorne.





LAS PRUEBAS DRAGOVIANAS

Tras vencer por primera vez al Amo de los Dragovianos, se te permitirá participar en las Pruebas Dragovianas. En ellas, te enfrentarás a seis poderosos dragones además de al propio Amo de los Dragovianos. Es muy recomendable que participes en las pruebas con, por lo menos, nivel 45 y el equipo adecuado. Para participar tendrás que volver al Estrado Celestial y hablar con el Amo. La batalla comenzará contra el Amo en su forma humana, y tras derrotarle, será un dragón el que se enfrente a ti. Hay seis en total, a cada cual más poderoso y con sus seis recompensas.

Jefe
Nombre: Amo de los Dragovianos
PV: 3000
Nivel: 50
Experiencia: 0
Oro: 0
Objeto: Ninguno
Suele atacar dos veces por turno, y por norma general, en su primer turno, utilizará el Sello Dragoviano, lo que dejará al héroe fuera de combate durante 4 ó 5 turnos. Puedes evitar esto utilizando un grupo de monstruos y retirándolos del combate después del primer turno. Los ataques del jefe variarán entre los 100 y 200 PV. Ocasionalmente utilizará la Ola de energía, por lo tanto usa los ataques con 20 ó 50 puntos de tensión. No arriesgues más. Como en cualquier otro combate, emplea el Multifortalecimiento y el Aislamiento para defenderte. Además, Doble Potencia y Aceleración te darán algo de ventaja al combate.

Jefe
Nombre: Dragón Bermellón
PV: 5100
Nivel: 50
Experiencia: 13500
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
Este dragón usa dos ataques por turno. Empleará ataques normales y críticos (entre 200 y 450 PV), y Aliento de fuego (unos 100 PVs), el Grito Intimidatorio y Megadestello. La estrategia no es muy diferente que en el Amo u otros dragones. Tras el combate, podrás elegir la primera recompensa.

Jefe
Nombre: Dragón Esmeralda
PV: 8690
Nivel: 52
Experiencia: 14800
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
Este dragón utiliza dos acciones por turno. Utilizará ataques normales de unos 200 PV y ataques críticos de unos 500 PV. Trae una versión mejorada del grito de batalla, que además de tirar a los personajes les producirá daños. También podrá dormir, paralizar y envenenar al grupo.

Jefe
Nombre: Dragón Plateado
PV: 5030
Nivel: 54
Experiencia: 15900
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
De nuevo, dos acciones por turno, ataques convencionales de 200 PV y ataques críticos de unos 500 PV. Además podrá usar el Aliento espantosamente glacial (unos 150 PV), podrá dormir a un personaje, usar la Negación Mágica, la Ola de energía y recuperarse 500 PV. Es conveniente utilizar Aislamiento para protegerte del Aliento gélido. También deberás usar la debilitación o el golpe parteyelmos para mermar todo lo que puedas la elevada defensa del dragón.

Jefe
Nombre: Dragon Dorado
PV: 5560
Nivel: 56
Experiencia: 16350
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
Este dragón podrá atacar hasta tres veces por turno. Usará ataques normales (240 PV), Mentalizar, Superincendio, Superexplosión, Megadestello y Resplandor extraño (que volverá al grupo más vulnerable a conjuros). Si el dragón acumula demasiada tensión y utiliza un ataque físico o un conjuro, muy probablemente acabe con el personaje atacado o todo el grupo. Utiliza la Risa sarcástica o Risa espeluznante de Angelo para intentar rebajar un poco la tensión. Este dragón es inmune a Debilitación, así que no te molestes en usar el conjuro. La Barrera Mágica es una buena opción para protegerse de los conjuros.

Jefe
Nombre: Dragon Azabache
PV: 1910
Nivel: 58
Experiencia: 18010
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
Ataca tres veces por turno. Los ataques normales te reducirán unos 200-250 PV, Superincendio (unos 50 PV). La Lluvia de meteoritos podrá cegar a todo el grupo, además de restarte unos 100 PV. Podrá Engañar y Dormir a un personaje. Los pocos PV de este dragón se ven compensados por una altísima defensa, que además no podrás reducir. Es inmune a cualquier tipo de conjuro, que solo podrás atacar usando golpes físicos. Emplea tanta tensión como puedas y combínala con la Doble Potencia. Yangus puede usar su Ataque Ejecutor, que en caso de acertar en el objetivo, conseguirá 250-300 PV.

Jefe
Nombre: Dragon Divino
PV: 9470
Nivel: 60
Experiencia: 19040
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza
Este dragón atacará dos veces por turno. Utiliza ataques normales de más de 250 PV y ataques críticos de más de 500 PV. El Aliento espanto-

samente gélido te quitará unos 150 PV. También suele utilizar Mentalizar y la Ola de energía. Aún así no suele usar este último habitualmente, así que céntrate en acumular tensión y aumentar tu defensa (tanto física como mágica). Tras derrotar al dragón recibirás la última recompensa dragoviana, y obtendrás una batalla extra en la que no habrá bonificación de ningún tipo.

Jefe

Nombre: Dragon Supremo
PV: 7320
Nivel: 85
Experiencia: 0
Oro: 0
Objeto: Simiente de destreza

Esta batalla será algo más llevadera si los personajes han superado el nivel 50. Tendrás que enfrentarte a las siete versiones del Amo de los Dragovianos, una detrás de otra. Cada dragón tendrá la mitad de sus PV originales. El Dragón Supremo podrá realizar hasta tres acciones por turno. Sus ataques normales te quitarán más de 300 PV. Entre sus otras artimañas verás Mentalizar, Grito Intimidatorio, Ola de Energía, Regenerar PM, Explosión Mágica y los Alientos de Fuego y Hielo. Este enemigo es el más poderoso del juego, y sus ataques con tensión acumulada podrán eliminar a tus personajes de un plumazo. Es importante que uses Aislamiento tras cada Ola de energía. Ojo con su ataque explosión mágica. El Dragón gastará todos sus PM en ejecutarlo y podrá dañar hasta con 200 PV a todo el grupo. Además, al poseer la habilidad de regenerar los PM, utilizará este ataque con frecuencia. Trata de que el héroe llegue al máximo de tensión para emplear una Dragoestocada reforzada con la Doble Potencia.

LA RECOMPENSA

Tras vencer al Dragon Supremo no obtendrás nada, pero el enemigo quedará añadido a la lista de monstruos. Cuando tengas los 295, la próxima vez que visites la lista, el rey Trode te premiará con el Anillo Doctrinal. Éste permitiráte mover libremente por todo el juego sin sufrir combates aleatorios.

LA ARENA DE LOS MONSTRUOS

Esta es una de las mejores tareas secundarias que podrás realizar, ya que te permitirá tener una inestimable ayuda en batalla, lo que te puede venir muy bien para ciertos jefes.

Para entrar en la arena de los monstruos tendrás que localizar a Morrie. Este está en lo alto de su casa, que se halla a la izquierda del camino que lleva a Villahurto. No tiene pérdida. Si hablas con él, te dará tres notas para que localices por él a tres monstruos. Tendrás que encontrarlos y vencerlos. Y cuando el juego te pregunte, deberás mandarlos con Morrie. Los monstruos son:

Chipi el Calamarcito: Está en la playa que queda cerca de la casa de Rubí.

Josolo la Armadura Inquieta: Bordea el río que pasa cerca de la Abadia de Maella de manera que esta quede a la izquierda.

Sonrisitas el Limo: Lo encontrarás enfrente del castillo de Trode.

Una vez que hayas vencido y enviado a los tres monstruos, vuelve a hablar con Morrie. Te dará acceso a la arena.

RECOMPENSAS DE LA ARENA DE LOS MONSTRUOS

Rango G: Anillo de fuerza y tres huecos extra para monstruos.

Rango F: Traje de conejita y la posibilidad de tener tu propio equipo de monstruos.

Rango E: Anillo de Lucidez y la habilidad de que el héroe utilice a los monstruos en combates del exterior.

Rango D: Brazalete de poder y otros tres huecos extra.

Rango C: Cenizas de santo.

Rango B: Alabarda de unión y el segundo equipo de monstruos fuera de la arena.

Rango A: Lanza del héroe y desbloquearás el rango S.

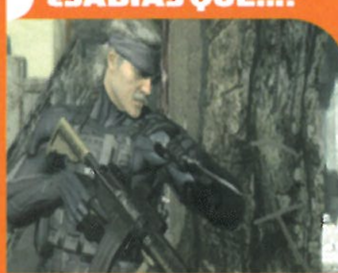
Rango S: Túnica de Dragón, Estatua del Héroe e inscripción gratuita a la arena.

Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a: ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»

¿SABÍAS QUÉ...?

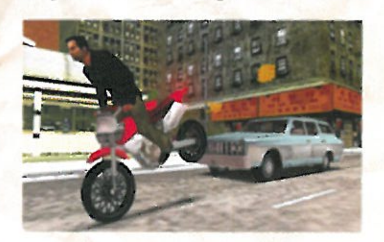


... Hideo Kojima está preparando un nuevo Metal Gear Solid para PSP? Su argumento se situará después de MGS3 y tendrá algún tipo de conexión con la cuarta entrega para PS3. El protagonista será Big Boss, pero será posible controlar a otros miembros de Fox Hound y tendrá opciones multijugador.
... Codemasters ya ha anunciado una nueva entrega de Colin McRae Rally para PlayStation 3?
... al igual que ha ocurrido con GTA Liberty City Stories, Tokobot está a punto de dar el salto de PSP a PS2?
... Namco parece dispuesta a seguir estrenando consolas de Sony? Parece ser que Ridge Racer 7 aparecerá junto a PlayStation 3 el día de su lanzamiento.
... Rockstar ha confirmado que su próximo GTA sólo aparecerá en PS3 cuando haya «suficientes» consolas en el mercado? Se supone que hasta finales de 2007 no lo jugaremos.

COMPATIBILIDAD ENTRE PS2 Y PSP

Hola, soy Leonardo Barrios y me gustaría haceros unas preguntas:
1.- ¿Es verdad que se pueden jugar juegos de PSP en PS2 sin necesidad de ningun adaptador?
2.- ¿Hay fecha para la aparicion de algún título de Naruto en Europa?
3.- ¿Saldrá *GTA: Liberty City Stories* para PS2 o es sólo un rumor?
4.- ¿Qué otros juegos hay del estilo de *GTA*?
Leonardo Barrios, vía e-mail.

1.- Por ahora (y no parece que esto vaya a cambiar en un futuro), no hay forma humana de jugar con un juego de **PS2** en **PSP** y viceversa; son dos sistemas totalmente incompatibles.
2.- **UbiSoft** ha firmado un acuerdo con Sueisha y TV Tokyo para desarrollar títulos basados en Naruto. Eso sí, hasta 2007 no veremos los resultados de dicho acuerdo.
3.- No es ningún rumor. *Liberty City Stories* saldrá para **PlayStation 2** el día 9 de junio.
4.- Lo más parecido que vas a encontrar en el mercado es *Total Overdose* (una especie de *GTA* mejicano) y *True Crime: New York City* (sencillamente genial).





LOS GRÁFICOS DE FINAL FANTASY X

Hola, me llamo Álvaro y quisiera que resolvieseis mis dudas.
1.- *Tomb Raider Legend, Ico* y *Onimusha Dawn Of Dreams*. ¿Cuál me recomendáis?
2.- Hace poco me compré *Final Fantasy X* y me sorprendí de su pésima calidad gráfica. ¿Podéis decirme algún juego de este estilo pero superior en cuanto a los gráficos?
3.- Ya he acabado los *Metal Gear* de PS2 y me gustaría tener un juego similar a estos en cuanto a sistema de juego y argumento. ¿Cuál creéis que sería la mejor opción?
Álvaro Marchán, vía e-mail.

1.- *Tomb Raider* es más aventura, *Onimusha* tiene más acción e *Ico* nos parece la mejor opción por su argumento y mezcla de géneros.
2.- Si no has quedado satisfecho con los gráficos de *FFX*, no creemos que vayas a encontrar en el mercado un RPG que te llene. Si te gusta Toriyama, prueba con *Dragon Quest*.
3.- Tienes dos opciones: *Metal Gear Subsistence* en **PS2** o *Metal Gear Solid 4* en **PlayStation 3**.

FIGHTING FOR ONE PIECE EN ESPAÑA

¡Hola! Soy Pablo y este el primer mensaje que envío a esta revista. Quería saber:
1.- ¿Tiene fecha de lanzamiento en España el juego de *Fighting For One Piece* para PS2? ¿Cuál es?
2.-¿Para cuándo *Lego Star Wars 2*?
3.- ¿Saldrá el juego de *Daxter* para PlayStation 2?
Pablo Rodríguez de Alba, vía e-mail.



1.- Aunque *One Piece Grand Battle* llegó a nuestro país, sus ventas no parecen alentar a ninguna compañía a lanzar aquí *Fighting For One Piece*. Su lanzamiento en España es una incógnita. Si te sirve de algo, te confirmo que *FFOP* posee una jugabilidad 2D al más puro estilo *Street Fighter*.
2.- Seguramente puedas jugarlo antes de que acabe el verano; en nuestro reportaje sobre el **E3** seguro que encuentras más información.
3.- No, la simplicidad de *Daxter* y su sistema de juego han sido adaptados a **PSP** y difícilmente verán la luz en **PS2**. Totalmente al contrario de lo que ha pasado con *Liberty City Stories*, por ejemplo, en el que su desarrollo parece más adecuado para una consola de sobremesa.

LA GRAN DUDA

Aquel vídeo de KillZone del E3 2005 no era en tiempo real; ¿el vídeo que se ha visto de Metal Gear Solid 4 sí que lo es?
Hideo Kojima ha protagonizado recientemente una pequeña presentación de su futuro título protagonizado por Snake, en la que se para la acción del vídeo que todos hemos visto y se aplican todo tipo de efectos gráficos y de iluminación en tiempo real. Así que, sí, el video de MGS4 está renderizado en tiempo real por el hardware de PS3.

DUDAS MENORES



¿MIDNIGHT CLUB 3 Dub Remix o Driver Parallel Lines?
Parallel Lines ofrece más libertad de juego, un buen argumento y «acción a pie», mientras que MC3 es conducción callejera, pura y dura, y de la buena.



¿ESTÁ CANCELADO definitivamente The Movies para PS2?
Los requerimientos del título de LionHead superan con creces las posibilidades de PS2. Habrá que esperar para ver si sale en PlayStation 3.



¿VAN A sacar una versión especial de FFVII para PSP?
Sí, el esperadismo Final Fantasy VII: Crisis Core (que así se llamará) será presentado en la feria E3 de este año. Será un juego de acción en tercera persona.



¿ESTÁN DESARROLLANDO Disney y Square Enix un nuevo Kingdom Hearts?
Ni siquiera ha llegado a España Kingdom Hearts II, así que sus programadores no creo que tengan aún planes para una secuela.



EL CÓDIGO DA VINCI

TODO SOBRE LA PELÍCULA

GUÍA SECRETA DE PARÍS

LEYENDAS URBANAS



MÚSICA
LA OREJA DE VAN GOGH





París bien vale un código

TU PRÓXIMO PLAN ES CONOCER LA CIUDAD DE LA LUZ EN MENOS DE 24 HORAS Y DESCIFRAR LOS SECRETOS QUE ESCONDE EL BEST SELLER DE DAN BROWN

AEROPUERTOS CHARLES DEGAULLE (A 23 KM DE PARÍS), BEAUVAIS (A 56 KM) Y ORLY (A 14 KM) // **PRECIO VUELO** OSCILA ENTRE 35 €, 94 € Y 172 €. (DEPENDE DE LA COMPAÑÍA) // **TRASLADOS DESDE AEROPUERTO** EL RER (TREN RÁPIDO) TE DEJA EN LA CAPITAL Y TARDA 30' // **IDIOMA** FRANCÉS



El Chateau de Villete puede alquilarse por unos 4.000 Euros por semana y así sentirte como el mismísimo protagonista de ECDV, Langdon.

Si Hemingway convirtió Pamplona en el Parque temático preferido de norteamericanos gracias a la novela *Fiesta*, suerte parecida ha corrido la Ciudad de la Luz, París, que desde el *boom* de *El Código Da Vinci* se encuentra inundada de *fans* del libro que recorren los escenarios que Dan Brown narra. Tanto si lo has leído, como si no, deberías echarle un vistazo a este *tour* que te dejará sin aliento y sin suelas de zapatillas porque el asunto va a consistir en patearse la ciudad

TORRE EIFFEL

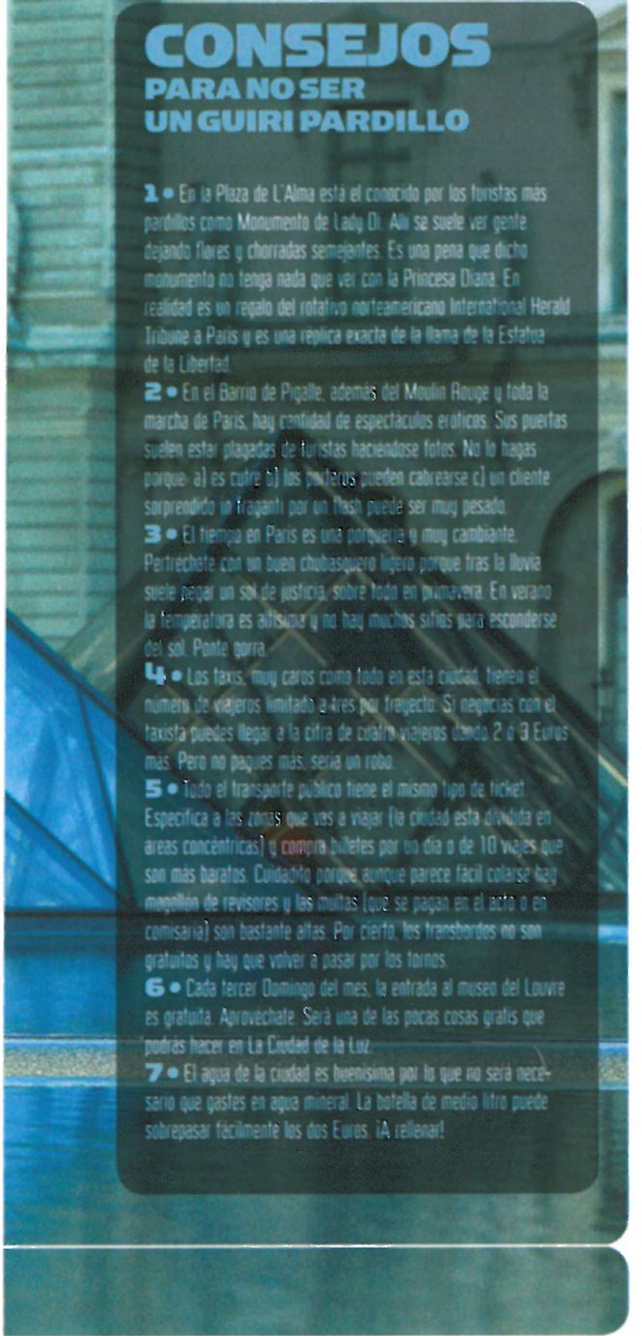
Robert Langdon, el protagonista, pasa por delante de este mítico edificio construido con motivo de la Exposición Universal de 1889 para ser desguazada pero que, albricias, el ejército descubrió que era un lugar estupendo para poner una antena. Enfrente de los jardines de Trocadero y al lado del Campo de Marte. Subir hasta arriba del todo cuesta 6 Euros. Por cierto, su arquitecto, Gustave Eiffel, le ofreció construir la misma torre al ayuntamiento de Barcelona para la Exposición Universal de 1888 pero los barceloneses pensaron que la torre no encajaría con la ciudad y desecharon el proyecto.

MUSEO DEL LOUVRE

La mayor pinacoteca del mundo (que no la mejor, que es El Prado) sirve como primer escenario de la novela. En su cúpula principal se halla La Virgen de las Rocas de Da Vinci y La muerte de la Virgen de Caravaggio. Justo entre estas dos pinturas es asesinado el conservador del museo, allí podrás descubrir que el cuadro de Caravaggio es demasiado pesado para ser trasladado por una persona y que el de Da Vinci no puede ser rajado con la rodilla puesto que está pintado sobre madera. Una vez terminado el paseo puedes dirigir tus pasos para ver la



TEXTO POR
ÁNGEL RAMOS



CONSEJOS
PARA NO SER UN GUIRI PARDILLO

1 • En la Plaza de L'Alma está el conocido por los turistas más pardillos como Monumento de Lady Di. Allí se suele ver gente dejando flores y chorradas semejantes. Es una pena que dicho monumento no tenga nada que ver con la Princesa Diana. En realidad es un regalo del rotativo norteamericano International Herald Tribune a París y es una réplica exacta de la llama de la Estatua de la Libertad.

2 • En el Barrio de Pigalle, además del Moulin Rouge y toda la marcha de París, hay cantidad de espectáculos eróticos. Sus puertas suelen estar plagadas de turistas haciéndose fotos. No lo hagas porque: a) es cutre b) los porteros pueden cabrearse c) un cliente sorprendido in fraganti por un flash puede ser muy pesado.

3 • El tiempo en París es una porquería y muy cambiante. Pertréchate con un buen chubasquero ligero porque tras la lluvia suele pegar un sol de justicia, sobre todo en primavera. En verano la temperatura es altísima y no hay muchos sitios para esconderse del sol. Ponte gorra.

4 • Los taxis, muy caros como todo en esta ciudad, tienen el número de viajeros limitado a tres por trayecto. Si negocias con el taxista puedes llegar a la cifra de cuatro viajeros dando 2 ó 3 Euros más. Pero no pagues más, sería un robo.

5 • Todo el transporte público tiene el mismo tipo de ticket. Especifica a las zonas que vas a viajar (la ciudad está dividida en áreas concéntricas) y compra billetes por un día o de 10 viajes que son más baratos. Cuidadito porque aunque parece fácil colarse hay mogollón de revisores y las multas (que se pagan en el acto o en comisaría) son bastante altas. Por cierto, los transbordos no son gratuitos y hay que volver a pasar por los tornos.

6 • Cada tercer Domingo del mes, la entrada al museo del Louvre es gratuita. Aprovéchate. Será una de las pocas cosas gratis que podrás hacer en La Ciudad de la Luz.

7 • El agua de la ciudad es buenísima por lo que no será necesario que gastes en agua mineral. La botella de medio litro puede sobrepasar fácilmente los dos Euros. ¡A rellenar!



Precios prohibitivos, al menos date el capricho de tomarte un té y conocer el famoso Ritz de París.



Los barceloneses podrían tener una Torre como ésta, pero el ayuntamiento no la quiso para su ciudad.

ON



Marcha en Pigalle. Es donde se concentran la mayoría de los locales interesantes de la ciudad. El de moda, y donde se pueden encontrar más españoles de Erasmus, es «La Serena», un local cerca del Metro Richelieu.
Hacerse un picnic en los embarcaderos del Sena. Mantel a cuadros, patés de la tierra, baguettes y todo el rollo francés. Normalmente hay un ambiente buenísimo en toda la zona y la gente se retira tarde. Todo el material no te costará más de 20 Euros en un supermercado.
Visitar el Museo Nissim de Camondo. Si te gustan las casas-museo estás de enhorabuena porque ésta es completamente espectacular y perfectamente conservada. Solicita la audioguía en español.

OFF



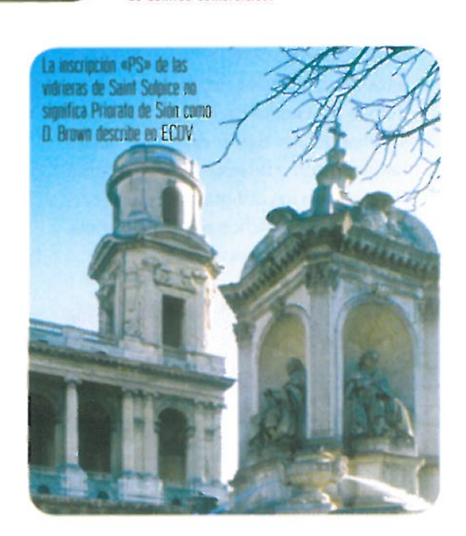
Subir a Notre Dame. 400 escalones y una cola kilométrica para subir a... una Iglesia que no tiene las mejores vistas de la ciudad. Una pérdida de tiempo.
La visita al Barrio Latino. Un coñazo. Pese a que el barrio mola, los precios, los restaurantes... todo es para turistas y es bastante frustrante. Sólo apto para gente que quiere sentirse guiri.
Ir de compras a LaFayette. No seas cutre y búscate tiendas alternativas. ¿No estás harto de centros comerciales?

Gioconda. Para acceder al museo lo tendrás que hacer a través de la Pirámide de Cristal diseñada por Ming Pei y puesta en pie desde 1989. Como la cola es grande podrás calcular tranquilamente el número de cristales que tiene. No son 666 como dice el libro, sino más de 680.

HOTEL RITZ
En plena plaza *Véndome* se encuentra el lugar donde se aloja Langdon. Tómate un té en su estupendo bar que te saldrá por un riñón y procura no comparar con el sitio donde tú te alojas.

IGLESIA DE SAINT-SULPICE
Enclavada en el Nº 2 de la *Rue Polature* (autobuses 58, 84, 89 y estaciones de metro) en el barrio de *Saint Germain de Pres* se halla la Iglesia donde está el obelisco que da sentido a toda la novela y la famosa línea rosa. La afluencia de público es tal que el párroco de la Iglesia se ha visto abocado a poner un cartel delante del obelisco explicando que, en realidad, es un reloj solar construido por un párroco del siglo XVIII. También explica que las famosas inscripciones «PS» que están en las vidrieras no responden a las siglas de «El Priorato de Sión» si no a *Saint* Pierre y *Saint* Sulpice que son los santos de dicha Iglesia. Dentro de la misma podrás ver unas estupendas pinturas de Delacroix y sentarte en el mismo banco en el que una vez oyó misa (un decir) el mismísimo Marqués de Sade.

CHATEAU DE VILLETTE
En la *Route de Sennely*, a las afueras de París, puedes visitar otro de los escenarios de la novela, lugar donde se refugia Langdon junto con otro colega para descifrar uno de los códigos.



La inscripción «PS» de las vidrieras de Saint Sulpice no significa Priorato de Sión como D. Brown describe en ECDV.


POR
ANA MÁRQUEZ



PERIODISTA, EXPERTO EN LEYENDAS URBANAS Y COLABORADOR HABITUAL DE IKER JIMÉNEZ EN MILENIO 3 Y CUARTO MILENIO, NOS CUENTA LAS VERDADES Y MENTIRAS DE LA EXITOSA NOVELA DE DAN BROWN

SOBRE EL JUEGO



Quiso que la entrevista fuera en nuestra redacción con el propósito de ver en primicia el juego basado en el best seller, El Código Da Vinci. Y es que Santiago Camacho, además de ser un experto en leyendas urbanas que ha publicado ya cinco libros (el último acaba de salir a la venta y se titula Calumnia Que Algo Queda), es un gran aficionado a los videojuegos. «Siempre he preferido las adaptaciones de libro a videojuego que a película. Tanto leer como jugar son actividades participativas y lo cierto es que ECDV se presta a ser un videojuego. Está muy bien escogido el género de Aventura Gráfica con sus puzzles que descifrar. Estoy deseando ponerme delante de La Mona Lisa para encontrar el enigma de Saunière...». Le apasionan los shooter en primera persona, pero su juego favorito es FFVII, «es el único juego que por su belleza argumental ha conseguido que suelte alguna lagrimita que otra».

SANTIAGO **CAMACHO**

Nos desvela los secretos de El Código Da Vinci



LA GIOCONDA

Algo oculta. En el libro, Dan Brown lleva a los protagonistas hasta La Mona Lisa para que descifren un código... Pues bien, aunque no se recrea más sobre esta obra, existe el rumor de que realmente La Gioconda es Da Vinci. Esa sonrisa deja entrever que en el lienzo hay secretos que desvelar. A Leonardo le gustaban los anagramas y los acertijos y se tiró muchos años pintándola. Se dice que está inacabada...



LA ÚLTIMA CENA

ECDV menciona que el apóstol que está a la derecha de Cristo es María Magdalena, su mujer. De hecho en los evangelios aceptados por la Iglesia, en el pasaje de las Bodas de Caná, queda en entredicho el pequeño papel que le atribuyen. Si Jesús era un invitado más, ¿por qué su madre le informa de que los invitados se han quedado sin vino?



EVANGELIOS

En el siglo III-IV d.C. había una gran pluralidad de evangelios. ¿Por qué en el Concilio de Nicea se aceptan sólo cuatro? Simplemente porque eran los que más encajaban con la moral del Papa y los obispos de aquella época relegando, entre otros aspectos, a la mujer a un segundo plano. En Egipto, en los años 70, aparece el papiro manuscrito con el evangelio de Judas en el que dice, entre otras curiosas revelaciones, que el apóstol se sacrificó para que Jesús cumpliese con su misión. ¿Héroe o villano? Según se interprete...



INQUISICIÓN

La Iglesia ha sido uno de los peores enemigos del cristianismo. Desde la Inquisición al simple hecho de guardar documentos del S.III como secreto de estado. La gente quiere saber y en cuanto aparece algo que pone en duda los dogmas, sus cimientos se tambalean.



SANTO GRIAL

Tras la crucifixión, M. Magdalena fue a las Galias portando el Santo Grial, es decir Sangre Real según el Priorato de Sión. Así, en la actual Francia, Magdalena tuvo a su hijo, que se unió matrimonialmente con la monarquía franca, dando lugar a los merovingios... Por tanto, según estos hechos, a día de hoy hay descendencia.



DESCENDENCIA

El árbol genealógico del Priorato de Sión muestra que ciertos miembros de la monarquía, así como de la aristocracia europea pudieran tener Sangre Real. Así, existe la leyenda de que Lady Di pudiera ser descendiente de Cristo ya que los Stewart y los Spencer pertenecían al Priorato de Sión.



PRIORATO DE SIÓN

A esta sociedad pertenecieron Victor Hugo, Isaac Newton, Leonardo Da Vinci... y en la novela Jacques Saunière (abuelo de Sophie Neveu). Su misión era proteger a los descendientes de la dinastía merovingia y restaurar la monarquía en Francia.



CONCURSO
NBA 2K6
Take 2 y PlayStation 2 Revista Oficial te invitan a participar en la mejor liga de baloncesto del mundo. Entre los participantes se sortearán 15 lotes compuestos por 1 juego NBA 2K6 y 1 camiseta, y un segundo premio de 5 lotes de 1 juego NBA 2K6. Para participar en este concurso envía el cupón adjunto, antes del 19 de junio, con la respuesta correcta a la siguiente pregunta a esta dirección: C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, PlayStation 2 Revista Oficial. No olvides poner todos tus datos e indicar en una esquina del sobre: CONCURSO NBA 2K6.
¡¡ REGALAMOS
20 JUEGOS y 15 CAMISETAS !!
¿Cómo se llama el jugador que viste la camiseta que regalamos?
A) Shaquille O'Neal B) Kobe Bryant C) Allen Iverson
Nombre ____ Apellidos ____
Edad ____ Teléfono ____ Dirección ____
Población ____ Provincia ____ CP ____ RESPUESTA ____
El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de junio de 2006.

EL CÓDIGO DA VINCI

El secreto mejor guardado de la historia



TÍTULO ORIGINAL: **THE DA VINCI CODE**
DIRECTOR: **RON HOWARD**
GUIÓN: **AKIVA GOLDSMAN**
REPARTO: **TOM HANKS, AUDREY TAUTOU, IAN MCKE-LLEN, PAUL BETTANY**
GÉNERO: **THRILLER**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

Adaptar al cine el *best seller* de mayor éxito de las últimas décadas no era fácil, y más cuando éste toca un asunto tan espinoso como la religión. Dan Brown escandalizó a la Iglesia Católica con este libro, denostado por los críticos literarios, pero refrendado por la escalofriante cifra de 40 millones de ejemplares vendidos. **Sony Pictures** se hizo con los derechos y encargó a Ron Howard llevar al celuloide las aventuras del historiador Robert Langdon, al que pone rostro Tom Hanks. Implicado en el asesinato de un restaurador del *Louvre*, Langdon unirá sus fuerzas con la criptóloga Sophie Neveu (Audrey Tautou) para descubrir un secreto que podría hacer tambalearse a la Iglesia Católica. El Opus Dei, y un monje albino llamado Silas (interpretado por Paul Bettany) les pondrán las cosas muy difíciles. Dejando al margen toda la polémica con la Iglesia (que ha incluido presiones desde el Vaticano y el propio Opus Dei), el gran desafío al que se ha enfrentado Ron Howard ha sido dar vida a un guión (obra de Akiva Goldsman) que puede que no acabe de gustar del todo a la totalidad de los lectores de la obra original. Es lo que tiene adaptar un súper ventas al cine, sobre todo cuando se trata de uno de las dimensiones (en número de páginas) y la popularidad de ***El Código Da Vinci***. Howard ya ha avisado de que no serán pocos los que se quejen de su visión del libro, pero según él ha preferido hacer una película emocionante y entretenida, y no una simple plasmación en imágenes del texto de Dan Brown. Para ello ha contado además con un elenco de secundarios a la altura de la pareja protagonista: Sir



EL MONJE ALBINO > Es uno de los personajes que mas polemica ha levantado entre los mandamases del Opus Dei, lo cierto es que su comportamiento es bastante cuestionable...

¿SABÍAS QUÉ...



...el creador de *24*, Joel Surnow, pensó que *El Código Da Vinci* podría proporcionar una buena historia sobre la que sustentar la tercera temporada de la serie? Surnow consultó a su jefe, el productor Brian Grazer, sobre la posibilidad de conseguir los derechos del libro, pero su autor Dan Brown, no quería ver su historia convertida en el germen de una serie de TV. Curiosamente, Sony (dueña de los derechos) confió más tarde a Brian Grazer la producción de la película.



...el Ministerio de Cultura francés permitió el rodaje dentro del museo del *Louvre*, bajo una condición: cambiar los cuadros originales (incluyendo la Gioconda) por imitaciones para evitar que la luz de los focos del rodaje dañasen las pinturas?



...hace meses circuló el rumor de que el Primer Ministro de Francia, Jacques Chirac, intentó influenciar en la elección de la actriz que tendría que encarnar a Sophie Neveu, en beneficio de Sophie Marceau? Suena a chiste, pero los medios galos explotaron el rumor a conciencia?



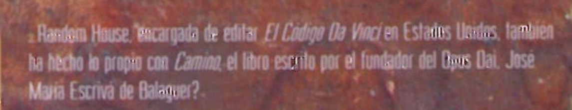
...la gran expectación que ha levantado la película, lejos de perjudicar tan gravemente la imagen del Opus Dei (como temían sus responsables), ha hecho que tengan que mejorar sus servidores informáticos debido a la gran cantidad de visitas que está recibiendo la página web de La Obra en Estados Unidos?



...la primera elección del director Ron Howard para el papel de Robert Langdon fue Bill Paxton, pero este ya estaba comprometido con otros rodajes? Entonces se barajaron actores tan diversos como Hugh Jackman, Russell Crowe o George Clooney, aunque fue finalmente Tom Hanks quien se llevó el papel. Curiosamente, Crowe y Hanks protagonizaron dos de las películas de mayor éxito (económico y académico) de Ron Howard: *Una Mente Maravillosa* (Crowe) y *Apolo XIII* (Hanks)?



...los responsables de la Abadía de Westminster no permitieron rodar escenas allí, debido a los ataques que realiza el libro a la Iglesia Católica? En su lugar, Ron Howard y su equipo se trasladaron a la Catedral de Lincoln, aunque eso no les evitó el acoso constante de grupos católicos, manifestaciones de religiosos e incluso la protesta de asociaciones de albinos, por la imagen negativa que de ellos daba Silas (el villano de la película)?



...Random House, encargada de editar *El Código Da Vinci* en Estados Unidos, también ha hecho lo propio con *Camino*, el libro escrito por el fundador del Opus Dei, José María Escrivá de Balaguer?

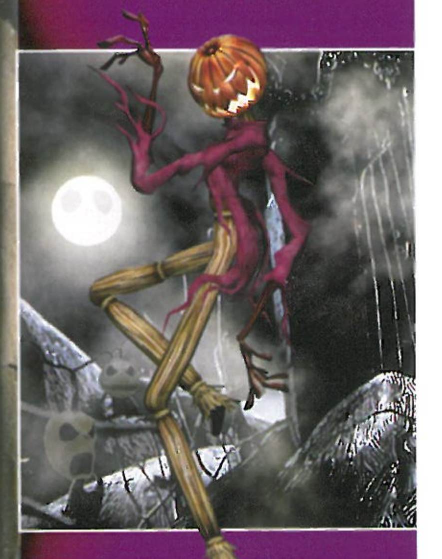
Ian McKellen, Jean Reno o Alfred Molina. Pocos se atrevieron a rechazar la oferta de un director que, aunque forjado en el cine más comercial (*Splash*, *Llamaradas*, *Cocoon*, *Willow*), se acabó ganando el respeto de la crítica y los académicos tras dirigir *Una Mente Maravillosa* (ganadora de 4 Oscar en 2002, entre ellos Mejor Película y Mejor Director). Con un presupuesto de 100 millones de dólares y unas medidas de seguridad extremas (el pirateo da aún más miedo que las organizaciones católicas), el rodaje de ***El Código Da Vinci*** ha sido tan hermético que ni siquiera se han organizado pases para que los críticos puedan evaluar el filme. Se mostrará en absoluta primicia en El Festival de Cannes, y desde el 19 de mayo podrá verse en los cines de todo el planeta.



POR **BRUNO SOL**

NOTICIAS

Pesadilla Antes e Navidad en ¡3D! Disney planea repetir la jugada de Chicken Little (estrenada en EE.UU. en una versión especial 3D), recuperando uno de los mayores clásicos de animación de los 90: Pesadilla Antes de Navidad de Tim Burton. Esta nueva edición 3D podría estrenarse en norteamérica en Halloween.



Soy Leyenda. Tras años de guardar polvo en un trastero de Hollywood, el proyecto de adaptar la famosa novela de Richard Matheson vuelve a estar en marcha. Will Smith será el último hombre vivo en una Tierra invadida por vampiros a los que se enfrentará noche tras noche.



¿Estela Plateada en la secuela de Los Cuatro Fantásticos? Ya hay fecha para el estreno de la secuela de Los Cuatro Fantásticos: 4 de julio de 2007. Se rumorea que el guión podría incorporar otra leyenda Marvel: Estela Plateada, lo que equivale a decir que también aparecerá Galactus.



ESTRENOS



■ ÁNGEL > Es sólo uno más de los nuevos mutantes que veremos en acción

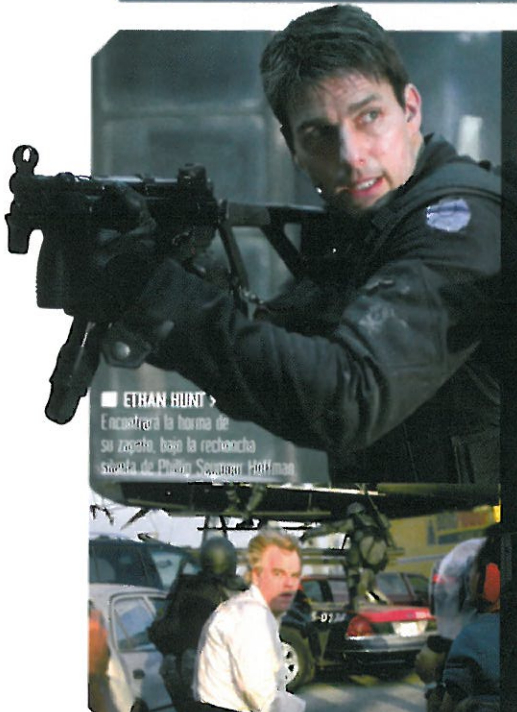
X-MEN: LA DECISIÓN FINAL

La batalla definitiva entre los mutantes

La fuga de Bryan Singer, director de los dos primeros *X-Men* (y ahora enfrascado en el nuevo *Superman*) no parece haber afectado demasiado a la franquicia de los mutantes. Brett Ratner ha sabido continuar el legado de Singer con tanto acierto, que de hecho se rumorea que podría encargarse de dirigir el *spin-off* de Lobezno, con Hugh Jackman. Es difícil centrar un solo punto de atención en una película tan coral (y espectacular) como *X-Men: La Decisión Final*, pero sin duda sorprenderá ver a Kelsey «Frasier» Grammer bajo el pelaje azul de La Bestia y al ex-futbolista Vinnie Jones convertido en Juggernaut. Ambos se verán las caras, junto al resto de mutantes, en una batalla sin precedentes que enfrentarán a los seguidores del profesor Xavier contra los de Magneto.

TÍTULO ORIGINAL: **X-MEN THE LAST STAND**
DIRECTOR: **BRETT RATNER**
GUIÓN: **ZAK PENN & SIMON KINBERG**
REPARTO: **PATRICK STEWART, IAN MCKELLEN, HUGH JACKMAN, HALLE BERRY**
GÉNERO: **ACCIÓN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX**

POR **BRUNO SOL**



■ ETHAN HUNT > Encontrará la horma de su zapato, bajo la rechoncha silueta de Philip Seymour Hoffman

MISSION: IMPOSSIBLE III

El creador de Alias pone a Tom Cruise al límite de sus fuerzas

Aunque en su vida personal no deja de dar la nota, hay que reconocer el olfato de Tom Cruise para rodearse siempre de los mejores. Si para la primera *Mission Impossible* eligió a Brian DePalma como director, y a John Woo para la segunda, en esta tercera entrega ha confiado en J.J. Abrams, creador de esos dos éxitos catódicos llamados *Alias* y *Perdidos*. Frente a Cruise, en el papel de malvado, nada menos que el ganador del último Oscar al mejor actor: Philip Seymour Hoffman. Como sus predecesoras, ***M:I:III*** es un puro espectáculo. Dos horas de acción sin descanso en las que Cruise se deja la piel saltando, corriendo y disparando.

TÍTULO ORIGINAL: **M:I:III**
DIRECTOR: **J.J. ABRAMS**
GUIÓN: **ALEX KURTZMAN, ROBERTO OCI, J.J. ABRAMS**
REPARTO: **TOM CRUISE, PHILIP SEYMOUR HOFFMAN, VING RHAMES**
GÉNERO: **ACCIÓN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **UIP**


POR **BRUNO SOL**

CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

V DE VENDETTA
Un grandioso cómic inspira una portentosa película

TRÁNSITO (Stay)
Ewan McGregor en un thriller sobrenatural y sorprendente

DECLARADME CULPABLE
Sidney Lumet dirige a un sorprendente Vin Diesel

PRÓXIMAMENTE

POSEIDÓN
Remake del clásico del cine catastrófico de los 70

A TODO GAS: TOKIO RACE
La saga favorita de los «tuneros» da el salto a Japón

WORLD TRADE CENTER
Oliver Stone da su propia visión del 11 de Septiembre

SCARY MOVIE 4
48 millones de $ recaudados en un fin de semana en USA

LOS MEJORES TRAILERS



SUPERMAN RETURNS
http://www.supermanreturns.com

El segundo tráiler de la película más esperada del verano nos revela a un Kevin Spacey «en su salsa» dando vida al megavillano Lex Luthor. Lo tendrá que hacer realmente bien para hacernos olvidar al genial Gene Hackman.



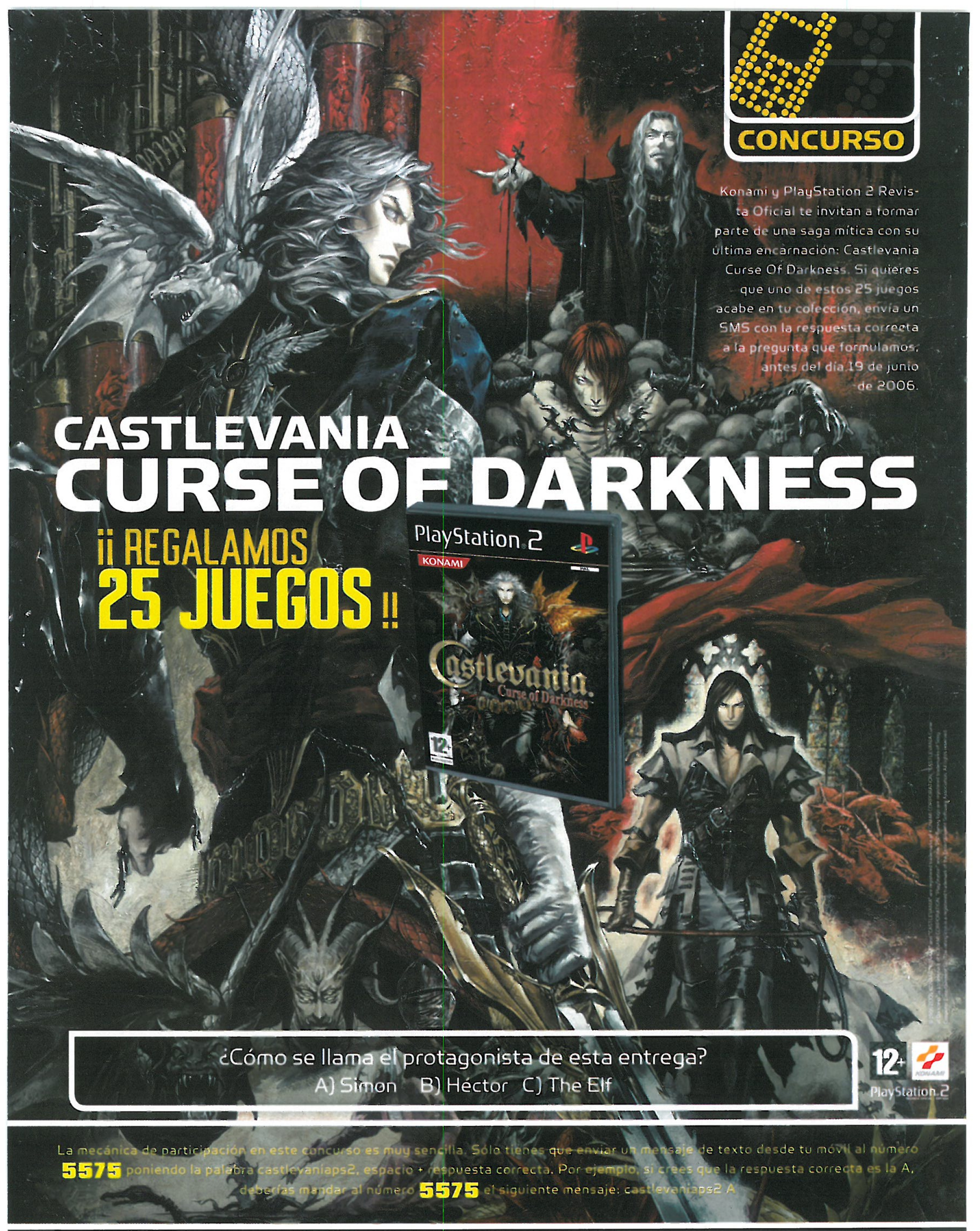
LITTLE MAN
http://littleman-movie.com

La película seguramente será horrible, pero merece la pena ver el tráiler con Marlon Wayans convertido en un diminuto atracador ¡que se hace pasar por un bebé! Es imposible verlo sin soltar más de una carcajada.



THE OMEN
http://www.heedtheomen.com/

Otro niño, pero mucho menos simpático, protagoniza este remake de La Profecía, la célebre película de terror de los años 70. El 6-6-2006 se estrenará en todo el mundo y es una nueva visión de la llegada del Anticristo, el simpar Damien.



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de junio de 2006.

Memorias de una Geisha

POR
ISABEL GARRIDO

Entre la poesía visual y la melancolía narrativa

Esta exuberante producción, bajo la batuta de Rob Marshall (*Chicago*, 2002), da forma a la versión cinematográfica del libro de Arthur Golden. Los que lo hayan leído, criticarán la película por no saber reflejar su complejidad y algunos se concentrarán en la polémica de que las encargadas de interpretar al trío de *geishas* principales sean chinas en lugar de japonesas. Su paso por la gran pantalla ha dado mucho de sí, con detractores que han criticado que el rodaje original fuera inglés en lugar de japonés (Hollywood sabe cuidar muy bien su taquilla), y los que se han quedado encandilados con la fastuosa representación del Kyoto de los años 20 en un descomunal decorado en *Thousand Oaks*, muy cerquita de Los Ángeles. Entre tanta belleza, la historia de Sayuri deja un poso amargo. Una moderna cenicienta reconvertida a *geisha* y enamorada de un Ken Watanabe (*El Último Samurái*) mucho más que correcto en este dúo de amor imposible. John Williams se encarga de dar el toque perfecto con una banda sonora sobria a la altura del apartado visual, conformando un producto perfecto para el formato digital con una interesante edición de coleccionista.

PELÍCULA »

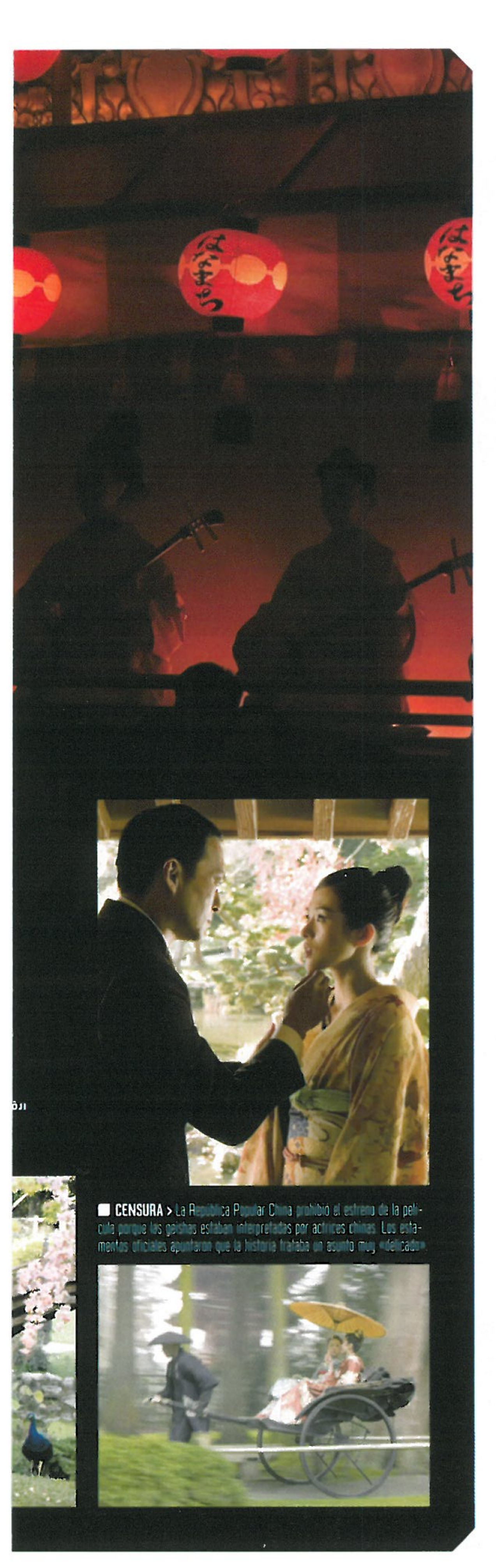
EXTRAS (EDICIÓN COLECCIONISTA)

LO MEJOR LA FOTOGRAFÍA RETRATA POÉTICAMENTE EL KYOTO DE LOS AÑOS 20.
LO PEOR EL RITMO PAUSADO NO SE ADAPTA A TODOS LOS ESPECTADORES.

TAMBIÉN EN UMD

DIRECTOR: **ROB MARSHALL** // REPARTO: **ZIYI ZHANG, KEN WATANABE, SUZUKA OHGO, YAKUSHO, LI GONG** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** PRECIO: **17,95 EUROS** // EDICIÓN ESPECIAL: **19,99 EUROS** // UMD: **17,99 EUROS**





■ CENSURA > La República Popular China prohibió el estreno de la película porque las geishas estaban interpretadas por actrices chinas. Los estamentos oficiales apuntaron que la historia trataba un asunto muy «delicado».

VALORACIÓN

REGULAR | BUENO | MUY BUENO | OBRA MAESTRA



EL CASTILLO AMBULANTE

La última genialidad de Hayao Miyazaki

PELÍCULA >> EXTRAS >>

No se llevó el Oscar a la Mejor Película de Animación pero seguro que, con el paso de las décadas, la historia será mucho más justa con esta nueva obra del maestro Hayao Miyazaki. No se puede hablar del cine de animación, tanto dentro como fuera de Japón, sin mencionar a este genio, capaz de encadenar una joya animada tras otra. En esta ocasión nos cuenta la odisea de una joven que, tras envejecer por el encantamiento de una bruja, pasará al servicio de un mago tan enigmático como poderoso. Allí hará amistad con todo tipo de criaturas encantadoras, como el demonio del fuego Calcifer (doblado por Billy Crystal en la versión en inglés). ***El Castillo Ambulante*** llega al mercado español en dos ediciones. La sencilla incluye tráilers y un documental sobre la visita de Miyazaki a **Pixar**. La edicion coleccionista añade un 2º DVD con entrevistas, tres documentales y los anuncios originales japoneses. Una película deliciosa que encantará a grandes y pequeños.



DIRECTOR: **HAYAO MIYAZAKI** // GÉNERO: **ANIMACIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **AURUM** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, JAPONÉS 5.1 (ED. ESPECIAL: CASTELLANO 2.0, JAPONÉS/INGLÉS 2.0)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS,** //
PRECIO: **16,95 EUROS**
ED. ESPECIAL: **21,95 EUROS**

⊕ **LO MEJOR** LOS DISEÑOS INDUSTRIALES DE MIYAZAKI. EL DEMONIO CALCIFER.
⊖ **LO PEOR** SEGUIMOS SIN NOTICIAS DE LA EDICIÓN DVD DE PORCO ROSSO.



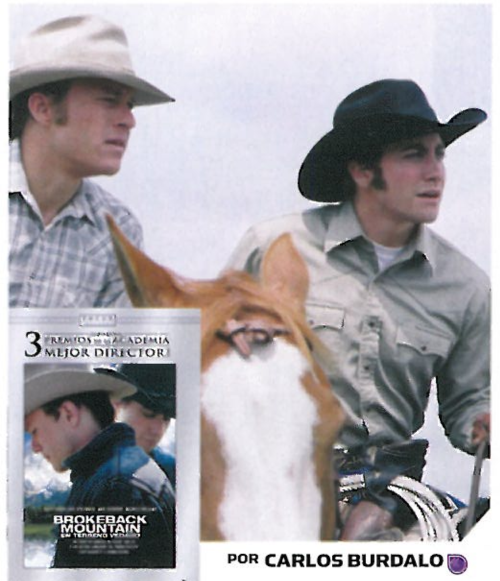
BROKEBACK MOUNTAIN

DIRECTOR: **ANG LEE** // REPARTO: **HEATH LEDGER, JAKE GYLLENHAAL, MICHELLE WILLIAMS, ANNE HATHAWAY** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

La mejor película del pasado año (aunque la Academia no respaldara la misma opinión que crítica y público) nos descubre, a través de una desgarradora e impactante historia de amor entre dos vaqueros homosexuales, la realidad de un estado (Wyoming, EE.UU.) donde las grandes distancias y la soledad de sus habitantes convierte el sentimiento más puro en un tabú de barreras insalvables. Las excelentes interpretaciones ya han convertido a cada uno de los miembros del reparto en talentos consagrados. La edición en DVD mantiene los mismos extras que la versión americana, siendo complemento suficiente a los más de 120 minutos de metraje.



LO MEJOR GUIÓN, INTERPRETACIÓN, FOTOGRAFÍA... TODO.
LO PEOR EL TRATO DEL FILME RECIBIDO EN ALGUNOS MEDIOS.

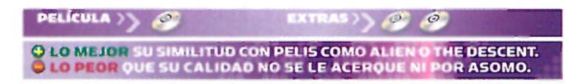


POR **CARLOS BURDALO**

LA CAVERNA MALDITA

DIRECTOR: **BRUCE HUNT** // REPARTO: **COLE HAUSER, MORRIS CHESTNUT, EDDIE CIBRIAN, RICK RAVANELLO, MARCEL IURES** // GÉNERO: **TERROR**// PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**// AUDIOS: **CASTELLANO, ITALIANO E INGLÉS (TODOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, HOLANDÉS** // PRECIO: **17,99 EUROS** //

Poco aporta el largo de Bruce Hunt al manido género de terror con «jovenzuelos» guapos metidos en camisas de once varas. Esta vez le toca a un grupo de científicos que descubre una misteriosa caverna debajo de una abadía rumana del siglo XIII. El buen trabajo en la ambientación, con una espectacular fotografía, se pierde por la escasez de recursos narrativos. Los pseudo-vampiros dan fe de los excelentes efectos especiales contratados para la película, sin duda lo más destacable de este largometraje de horror plagado de clichés. Si aún así eres un fanático de la serie B, puedes darle una oportunidad al DVD que cuenta con algún que otro documental.



LO MEJOR SU SIMILITUD CON PELIS COMO ALIEN O THE DESCENT.
LO PEOR QUE SU CALIDAD NO SE LE ACERQUE NI POR ASOMO.

POR **ISABEL GARRIDO**

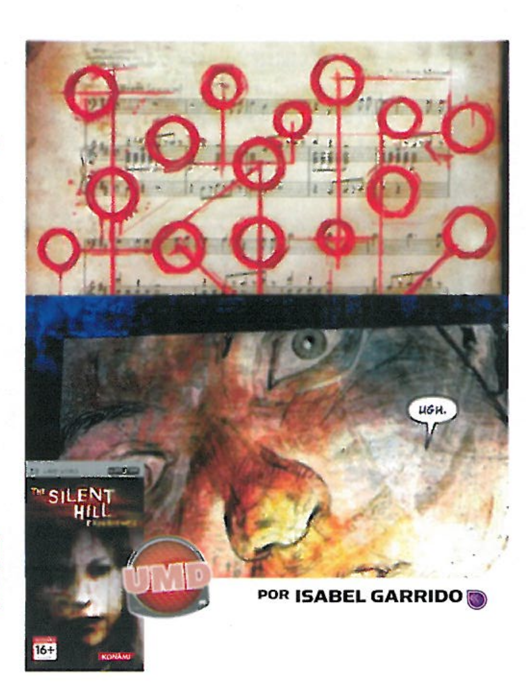
THE SILENT HILL EXPERIENCE

CONTENIDO: **TRÁILER OFICIAL, ENTREVISTAS A CHRISTOPHE GANS Y AKIRA YAMAOKA, 20 CANCIONES DE LA SAGA SILENT HILL, LAS «INTROS» DE LOS CUATRO SILENT HILL** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **KONAMI** // IDIOMAS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, FRANCÉS, ALEMÁN** // PRECIO: **9,99 EUROS** //

El próximo 27 de julio se estrenará la película basada en la saga *Silent Hill* y **Konami** pondrá a la venta un UMD para todos los que quieran tener un pedacito de su historia. ***The Silent Hill Experience*** es un UMD que no sólo servirá como preparación para tan inquietante universo, también como guía para los que ya la conocen. El disco tiene un menú que te conducirá por una escuela a las secuencias introductorias de los 4 juegos de la serie, una entrevista con el director de la película, Christophe Gans, y el tráiler oficial de la película. Aparte de algunos *easter eggs*, el punto fuerte del UMD son los 20 temas de las cuatro bandas sonoras, escogidos personalmente por Akira Yamaoka. Sin olvidarnos del cómic digital.



LO MEJOR LA BANDA SONORA DE 20 TEMAS Y EL TRÁILER.
LO PEOR EL CONTENIDO EN GENERAL SABE A POCO.



POR **ISABEL GARRIDO**

NOTICIAS

ZONA 2

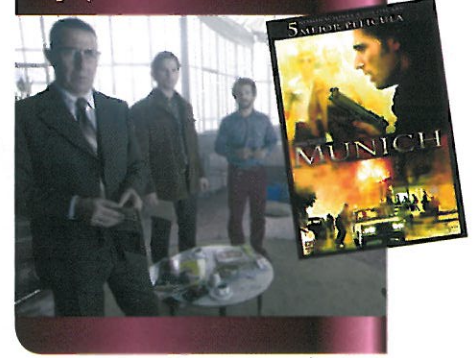
LA TRILOGÍA ORIGINAL, EN SEPTIEMBRE

Incluso después de anunciar hace un año sus planes de lanzar en 2007 la trilogía *Star Wars* con escenas eliminadas en formato *Blu-Ray*, George Lucas sigue encontrando nuevas formas de explotar el filón *Star Wars*. El próximo 12 de septiembre, coincidiendo con el lanzamiento de *Lego Star Wars II*, **Fox** pondrá a la venta en todo el mundo una nueva edición en DVD de la trilogía galáctica. La noticia es que cada película (*Star Wars*, *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*), se pondrá a la venta por separado, y contendrá dos DVD: uno con la edición ya comercializada en 2004 y la otra (y aquí reside la noticia) con las versiones originales de 1977, 1980 y 1983. Podremos ver por fin en DVD cómo Han Solo dispara primero durante su encuentro con Greedo y disfrutar con la música original de la celebración de los *Ewoks*, con los efectos especiales originales y sin los añadidos de las ediciones especiales de finales de los 90. Incluso el sonido, en *Dolby Surround 2.0.*, respetará el original. La única pega, además de tener que comprarnos la decimonovena edición de la misma película, es que sólo estará a la venta un tiempo limitado, desde el 12 de septiembre hasta el 31 de diciembre. El que avisa no es traidor.



LO ÚLTIMO DE SPIELBERG

El mes de julio llegará al mercado español la edición en DVD de *Munich*, a cargo de **Dreamworks**. Aunque no tuvo mucha fortuna en la última edición de los Oscar (pese a sus cinco nominaciones), la visión de Steven Spielberg sobre la venganza israelí ante los atentados de los Juegos Olímpicos de Munich, es una verdadera obra maestra, que llegará al formato DVD enriquecida con numerosos extras, entre los que se contarán una introducción del propio Spielberg y un documental sobre diversos aspectos del rodaje de la película. El próximo mes analizaremos este lanzamiento con mayor profundidad.



Llega la cuarta edición del festival MTV Day



Keane, Amaral, Julieta Venegas, Carlos Jean y Despistaos conforman un cartel de lujo

Se celebrará el próximo 15 de junio en la Plaza de Toros de Las Ventas

El próximo 15 de junio MTV España ofrecerá en Madrid la cuarta edición del festival MTV Day, que contará con las actuaciones de Amaral, Keane, Julieta Venegas, Carlos Jean y Despistaos. Cada año MTV Day destina su recaudación neta a una causa benéfica. En esta ocasión será Apoyo Positivo (Asociación de Apoyo a afectados de VIH-Sida) la receptora de la ayuda recaudada.

Este maratón de música ofrecerá conciertos completos de cada uno de los artistas que formarán parte del cartel y será emitido por MTV España.

Tras el espectacular éxito de las pasadas ediciones, MTV Day se ha consolidado como uno de los buques insignia de la música en directo en nuestro país, mediante el cual los jóvenes pueden tener acceso a sus grupos favoritos en un ambiente veraniego y divertido.

El pasado año 16.000 personas disfrutaron de la música en directo en la tercera edición del MTV Day. Shakira, Bunbury, Simple Plan, El Sueño de Morfeo, Orishas y Pereza conformaron un cartel de lujo para un maratón de música que además fue retransmitido por MTV España y cuyos fondos fueron destinados a Unicef.

MTV Day 2006 ofrecerá la posibilidad de que los jóvenes disfruten por un precio reducido (20 €) de un maratón de conciertos de los mejores artistas nacionales e internacionales del momento, que de nuevo tendrán lugar en una de las mejores localizaciones para la música en directo de Madrid: La Plaza de Toros de Las Ventas.

Toda la información sobre MTV Day está disponible en la web de MTV España (www.mtv.es).

MTV DAY 2006 está patrocinado por Amor Amor, de Cacharel, Caja Madrid y Vodafone Live!



La mexicana Julieta Venegas acaba de editar su cuarto álbum, 'Limón y sal'.



El éxito del dúo Amaral queda demostrado con las cifras de ventas de su último trabajo, 'Pájaros en la cabeza'.



Keane presentará las canciones de 'Under The Iron Sea', su segundo álbum.

MTV España

Es el canal temático con mayor penetración en el mercado español. Llega a 10 millones de hogares en nuestro país y está presente en los paquetes básicos de la plataforma digital Digital +, en los operadores de cable Ono, Euskaltel, Retecal, R y Auna, en una amplia red de Televisiones Locales, en Imagenio y en Jazztelia.

Venta de entradas a través de...

CENTROS: Fnac, Tiendas Tipo, Centros Carrefour y El Corte Inglés
INTERNET: Tick Tack Ticket (www.ticktack ticket.com), El Corte Inglés (www.elcorte ingles.es) y Atrapalo.com (www.atrapalo.com)
VENTA TELEFÓNICA: El Corte Inglés: 902 400 222 y Tick Tack Ticket: 902 15 00 25
PRECIO: 20 €

SIN ATADURAS, SIN CORTE, SIN VERGÜENZA... CONVIÉRTETE EN UN CHICO O CHICA SINGSTAR. ESTAS SON NUESTRAS PROPUESTAS PARA RECIBIR A LA ESTACIÓN MÁS RADIANTE DEL AÑO

¿CANTANDO BAJO LA LLUVIA?

LO MÁS
Denim desgastados Meltin Pot, camiseta Lee y chaleco de charol de Habit.

DE ROSA
Es el nuevo negro de la temporada, indispensable en tu armario. Zapatillas de Puma.

fotos: chus antón © / estilismo: mayte garcía

Afina tus cuerdas vocales y prepárate para cantar 30 canciones nuevas de la edición SingStar Rocks! Pereza, El Canto Del Loco, Coldplay... además de llegar al tono, esta vez atrévete a cantar con actitud, como nuestros dos protagonistas de este mes, Bea y Pablo

NOMBRE **PABLO AGUINAGA**
EDAD **20 AÑOS**
JUEGOS **DAXTER Y SINGSTAR**
CONSOLAS QUE TIENE **PSP Y PS2**

INDISPENSABLES EN BLANCO Y NEGRO

DIENTE DE ACERO
Colgante de diseño inspirado en un diente de tiburón en acero pulido y satinado. Va acompañado de un cordón de hilo de acero. De Breil.

PASOS FRESCOS
Chancla de dedo en piel y suela de goma ultraligera, impermeable y transpirable. De Geox.





¡AGÁRRATE LOS MACHOS!
Cinturón de piel serigrafiado con hebilla fina y elegante. De Hugo Boss.

POR
ANA MÁRQUEZ

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, como Beatriz y Pablo, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation y otra de cuerpo entero con los siguientes datos: Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

LOCURA DE SHORTS
Minipantalones de Layana Thomaz y camiseta con atrevido escote de Firetrap.

URBAN Y MUY CHIC
Clásicas zapatillas de Converse. Un consejo, anuda el cordón en la parte trasera.

NOMBRE **BEATRIZ RODRÍGUEZ**
EDAD **18 AÑOS**
JUEGOS **EYETOY PLAY Y SINGSTAR**
CONSOLAS QUE TIENE **PLAYSTATION 2**

CON ARTE

El grupo artístico D-one, compuesto por 20 de los mejores artistas españoles, son los encargados de personalizar las prendas Dockers. Estarán en Bilbao, Madrid y Barcelona, cómprate unos Dockers, elige un estilo y pide que te lo pinten. ¡Es gratis!

DE LUJO

Los balones que entrarán en juego durante los partidos de la Copa Mundial de la FIFA estarán personalizados. Y el de Oro se utilizará para la final, «el partido más importante de la historia del deporte», según Franz Beckenbauer presidente del Comité de la C.M. de la FIFA.

PARA GOLES DE ORO

Esta es la nueva bota de fútbol que Deco utilizará durante el Mundial de Alemania. Se trata de Revolution X, la última innovación en calzado técnico de la firma deportiva Umbro. Bonita y muy efectiva sobre el terreno de juego.



QUE NO TE DESLUMBREN
Gafas de sol con lentes de policarbonato y montura metálica. De Pepe Jeans.

OCULTA LA SESERA...
Gorra con visera fabricada en tela con agujeros para una mejor ventilación. De Reebok.

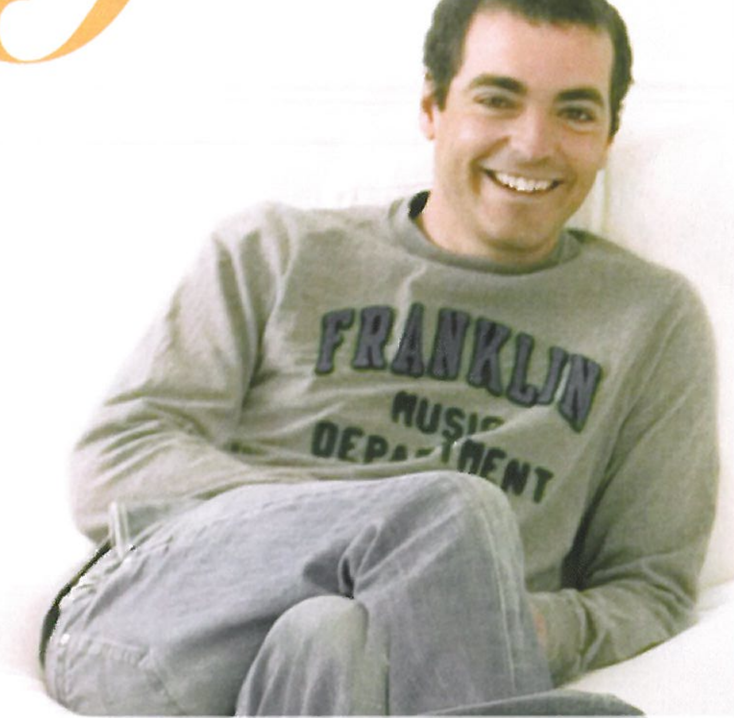


REVERSIBLE Y BICOLOR
Reloj con tecnología Big Tic, mediante la cual cambia de color la esfera. Además, la correa es reversible. De Fossil.

La Oreja de Van Gogh

POR
ANA MÁRQUEZ





TRAS LOS CINCO MILLONES DE DISCOS VENDIDOS EN TODO EL MUNDO CON LOS TRES ANTERIORES TRABAJOS, LLEGA «GUAPA» DIRECTO AL Nº1 Y CON DOS DISCOS DE PLATINO. ELLOS MISMOS NOS CUENTAN CUÁL ES EL SECRETO DE SU ÉXITO

Diez años de vida y seguís dando guerra... ¿Cómo se consigue eso?
Haciendo música de la misma forma que hicimos el primer disco; es decir, sin ningún tipo de pretensión. Hace diez años lo que nos movía era poder tocar y cantar lo que a nosotros nos gusta, y a día de hoy seguimos manteniendo ese espíritu.
¿Y nunca habéis tenido crisis como grupo?
Pues claro, como las parejas que llevan años juntos... y más cuando el estrés aprieta. El lanzamiento de *Guapa* tuvimos que posponerlo. El verano pasado estuvimos de gira por Estados Unidos y Suramérica, en verano hicimos un parón para componer las canciones y luego llegó la grabación. Todo empezó a tomar un ritmo tan vertiginoso que nos sobrepasó.
Y una vez superado...
Teníamos ya unas ganas terribles de ver cómo estaba el grupo musicalmente, de ver por dónde iban a salir las canciones. Ten en cuenta que desde que sacamos *Lo Que Te Conté Mientras Te Hacías La Dormida* han pasado tres años...
Habéis crecido con vuestra música y algunos ya estaréis en el tercer escalón, ¿se aprecia en la letra de vuestras canciones?
Esperemos que sí... Siempre en nuestros discos hemos puesto mucho de nosotros, hemos exhibido nuestra visión de la vida y del amor con 20 años y ahora lo hacemos con 30. Y me imagino que se notará la diferencia... Ver la vida igual que hace 10 años sería bastante lamentable, ¿no crees?
¿Esta madurez os ha hecho hablar de otras cosas?
Seguimos con el amor y sus derivados, pero esta vez también hablamos sobre las drogas, la inmigración y sobre todo de lo cotidiano, de todo lo que nos pasa y ha pasado...
¿Cómo os veis ahora?
Con más fuerza y actitud, y sobre todo con mucha más seguridad.



MÁS QUE JUGONES

Reconoce que no es muy jugona, pero si coge una PSP no hay quien se la quite. De hecho, cuando encendió la nuestra y vio a Daxter en pantalla se puso a jugar.

Ellos tienen su propia PSP y la llevan a todas partes. Mercury y Everybody's Golf siempre van en sus maletas. Ahora buscan juegos más complejos y que les permita jugar vía Wi-Fi.

Hace dos años, cuando apareció la primera entrega SingStar, LOVG nos visitó y quiso participar en nuestra particular visión del juego de Sony. Así quedó el reportaje...

Dos de los singles de LOVG del álbum Lo que te conté... aparecen en el primer SingStar. Amaia nos confesó que la canción Puedes contar conmigo le sale mejor que Dile al sol.

CONFIDENCIAS

Viaje a Japón

Este verano estuvimos en Tokio, tocando en la Expo. Alucinamos con todo lo que allí está montado. Miles de recreativas e infinidad de tiendas de videojuegos donde encontrar las rarezas más impensables. Es nuestro paraíso.

Amantes de los videojuegos

Xabi: Silent Hill, la saga.
Álvaro: Half-Life.
Haritz: Virtua Tennis.
Pablo: Pro Evolution Soccer 5.
Amaia: SingStar.

PSP, una portátil muy «guapa»

Con PSP ahora a cualquier hora y en cualquier lugar puedes jugar. Pero cuando más la necesitamos es de promoción y de gira. Es algo básico e indispensable.

Decís que *Guapa* es la historia de quien no se da por vencido en el maravilloso viaje de encontrarse con uno mismo. ¿Os pasa a vosotros?
Sí, siempre te estás buscando y cuando te encuentras, tienes una crisis que es la de los 30. Y cuando crees que te has vuelto a encontrar, te entra la de los 40, y luego la crisis de los 50... Estás toda la vida buscándote, y es bueno intentarlo una y otra vez, reflexionar de todo lo que te ocurre. Es una manera de superarte cada día y eso es lo que le hace a uno ser una persona más guapa.
Quizá los doce temas de *Guapa* son las claves de encontrarse a uno mismo...
De algún modo sí, pero son nuestras claves ya que contamos nuestras experiencias. Has de intentar que las vivencias que has tenido a lo largo de la vida te sirvan para algo.
¿Quién es una muñeca de trapo?
Aquella persona que es incapaz de expresar sus sentimientos.

RED HOT CHILI PEPPERS

Estará en nuestro país para darnos caña

ASÍ SON ELLOS

COMPONENTES
Anthony Kiedis (Voz y Guitarra).
John Frusciante (Guitarra).
Flea (Bajo).
Chad Smith (Batería).

DESTACARON POR
Su mezcla de Punk y Funk, sus pintas imposibles, sus textos «explícitos» y sus salvajes directos.

DE QUÉ VAN
De chicos malos en fase de reforma.

Nº DISCOS
Diez, sin incluir recopilatorios de éxitos.

ÚLTIMO TRABAJO
Stadium Arcadium, un doble disco descrito por sus autores como «el disco de nuestra vida».



Veintitrés años después de su formación, y tras superar un vendaval de contrariedades (fallecimientos, cambios de personal, abusos químicos...) el cuarteto de LA se consolida por fin en lo alto del escalafón con la inminente salida de su esperadísimo nuevo álbum. Una posición de privilegio con la que no osaban soñar los adolescentes Anthony Kiedis, Hillel Slovak y Michael Balzary cuando, en los primeros ochenta, alumbraron el loco proyecto de fundir la velocidad del *Punk* con el latido sexual del *Funk*. Sus iniciáticos *RHCP* (1984) y *Freaky Styley* (1985), ya causan estragos entre la crítica especializada, pero es su tercer disco, *The Uplift Mofo Party Plan* (1987), el que establece las bases de su sonido y el primero en obtener cierta resonancia comercial. En pleno despegue, acaece la trágica muerte de Slovak... Todo parece perdido, cuando, como caído del cielo, aparece el guitarrista John Frusciante y las piezas vuelven a encajar. A una obra maestra, *Mother's Milk* (1989), le sucede una mayor, *Blood Sugar Sex Magic* (1991) y, otra vez, la desgracia: agobiado, Frusciante abandona el barco por sorpresa y las dudas cunden de nuevo... Felizmente, en 1999, el fugado vuelve al redil y la situación se estabiliza. 2004 ve la publicación del directo *Live At Hyde Park*, que deja el terreno abonado para que ***Stadium Arcadium*** (su nuevo trabajo) y el sub-siguiente *tour* planetario vuelvan a propulsarles hasta el Nº1 de todas las listas. Aquí estarán los días 30 y 31 de mayo (Barcelona) y el 2 de junio (Madrid), con el gran Dizzee Rascal como invitado estelar y casi todas las localidades agotadas. Una excelente oportunidad para comprobar el estado de forma del grupo de *Rock* más importante del momento.

NOTICIAS

ULTRARUMBA EN DIRECTO
A partir del 25 de mayo podrás ver a Estopa en directo. Un total de 55 conciertos, desde Las Palmas a Madrid para terminar el 10 de octubre en Zamora. Además, ¡ya han recibido 23 discos de Platino!



ROLLING STONES. Su gira casi se suspende debido las lesiones sufridas por el guitarrista tras caer de un cocotero en las islas Fidji.



BOB DYLAN actuará en España en julio en una extensa gira que le llevará hasta Madrid, Zaragoza, San Sebastián, Salamanca y Gerona.



SÓNAR 06. Goldfrapp, Liars, Chic, Tiga, Digable Planets y Nightmares On Wax, primeros cabezas de cartel.



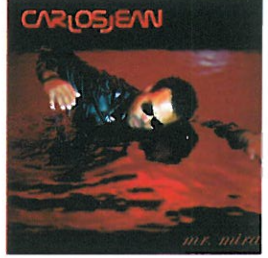
WILL YOUNG es una de las grandes estrellas del pop británico, con seis nº1 entre álbumes y singles, y tres millones de discos vendidos.



CRÍTICAS

REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

CD



Carlos Jean
Mr. Miracle
EMI

El productor más cotizado del panorama nacional se lanza al ruedo del *Pop*, en compañía de un selectísimo grupo de invitados (Bebe, *Fangoria*, Frank T, Macaco, *Plastilina Mosh*, La China Patino...), y armado con una colorista colección de canciones (del *House* al Flamenco-Chill, pasando por la Electro-Rumba) que van a causar estragos este veranito.



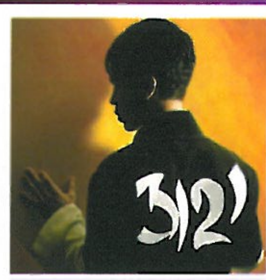
Pink
I'm Not Dead
SONY - BMG

Refractaria a barreras y limitaciones, la chica del pelo color salmón se atreve con el *Rock*, el *Soul*, el Folk-protesta (flanqueada por las adustas *Indigo Girls*) y los aires vaqueros, aunque triunfa de veras con sus llenapistas de siempre (*Stupid Girlz*, *U & Ur Hand*...) en su disco más «serio» y reflexivo hasta la fecha. Incluye DVD con entrevistas, clips y curiosidades.



Savia
Savia
UNIVERSAL

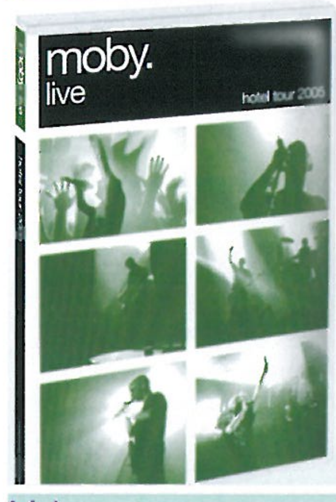
Segundo trabajo de la banda de Carlos Escobedo y Alberto Madrid (ex-Sôber), con escasos cambios estilísticos respecto a anteriores encarnaciones: guitarras mastodónticas, paisajes épicos y cierta inclinación hacia el *Rock* progresivo de los 70, bien tamizada por la impecable labor en la mesa de sonido de Alberto Seara y el propio Escobedo. Sólidos.



Prince
3121
MOTOWN - UNIVERSA

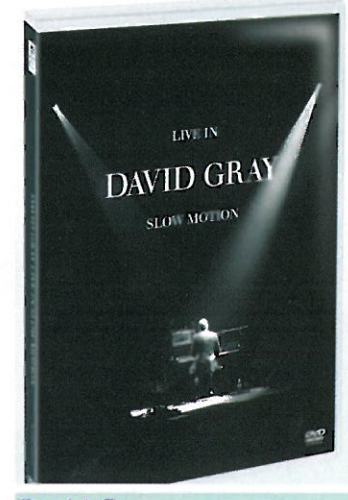
Tras una época de cierta dispersión creativa, el genio de Minneapolis vuelve por sus fueros con otra obra maestra de *Sexy-Funk* perverso, visionario y futurista, rematada, en esta ocasión, con estratégicos destellos latinos (se atreve incluso a cantar en castellano...) y toneladas de ese incisivo estilo gatuno, marca de la casa, que creíamos perdido. Enorme.

DVD



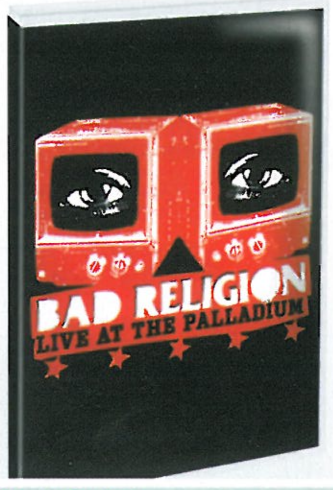
Moby
Live Hotel Tour 2005
EMI-MUTE RECORDS

Siempre nadando entre dos aguas (el *Rock* concienciado y la electrónica orientada al relax o la pista de baile), el neoyorquino exhibe orgulloso sus influencias (*New Order*, *The Doors*, Lou Reed, Beethoven...) y pasa revista a su nutrida colección de éxitos en un espectáculo de gran sencillez, pero alta efectividad (a juzgar por la entusiasta reacción de la muchachada belga) que, con la ayuda de un espectacular juego de luces, es capaz de recrear el ambiente de un pequeño club o transformar el recinto en una macrodiscoteca.



David Gray
Live In Slow Motion
DRO

Después de años de incomprensión y guerra sorda con las discográficas de su país, el «secreto mejor guardado» de la música británica aterriza en España con un cuidado reportaje en directo que recoge con elegancia la última presentación en Londres del cantautor: una emotiva retrospectiva de su carrera que aclara los motivos de la declarada admiración que por el galés manifiestan artistas como *Radiohead*, *Chemical Brothers*, Björk o Joan Baez, que le calificó de «El más grande escritor de canciones desde Bob Dylan».



Bad Religion
Live At The Palladium
EPITAPH

Los padrinos del *Hardcore* melódico celebran sus 25 años sobre las tablas con este lanzamiento que además de condensar lo mejor de los dos conciertos de aniversario que el grupo realizó en 2004 en el teatro *Palladium* de Los Ángeles, se completa con una ración de extras (*videoclips*, actuaciones de TV, varias galerías fotográficas...) y una entrevista que permite a los veteranos *punkies* explayarse, sin censuras, sobre lo humano y lo divino. Guitarras rabiosas, velocidad terminal y una integridad que los años no han quebrado.

AGENDA

LOS SECRETOS
- **1/06/06** Badajoz (Teatro López Ayala)
- **2/06/06** Almendralejo (Teatro Carolina Coronado)
- **8/06/06** Madrid (Palacio de Congresos) Fin de gira de presentación

LA EXCEPCIÓN
- **30/06/06** Zaragoza (Festival Zaragoza Ciudad)
- **01/07/06** Asturias (Derrame Rock)
- **07/07/06** Valladolid (Tudela de Duero)
- **12/07/06** Pamplona (San Fermín 2006)
- **15/07/06** Huesca (Festival Monegros)

GUNS N' ROSES
- **25/05/06** Madrid (Auditorio Juan Carlos I)

PLACEBO
- **14/07/06** Almería (Natural Festival)
- **15/07/06** Bilbao
- **23/07/06** Festival Internacional Benicassim

JAMES BLUNT
- **21/06/06** Barcelona (Palau Sant Jordi)
- **27/07/06** Madrid (Palacio de los Deportes)

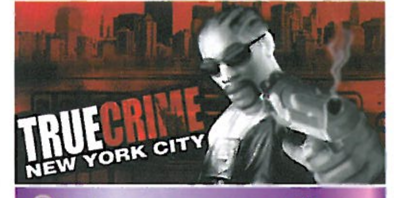




Ojos de Brujo, grupo español de flamenco fusión, forma parte de los 36 singles de la BSO de Copa Mundial FIFA.



Desconocidos hasta que aparecieron en la BSO del último Tony Hawk's A.W., ¡Fall Out Boy ha vendido 70.000 discos!



Tim Riley, busca cantante de Hip-Hop para la tercera entrega de True Crime. Aún estás a tiempo...





POR ANA MÁRQUEZ

Carlos Jean

NOS INVITA A SU CASA PARA QUE COMPROBEMOS QUE ES UN AUTÉNTICO JUGÓN Y NOS DESVELA QUE UNA DE LAS CANCIONES DE SU ÚLTIMO DISCO APARECERÁ EN FIFA 07

Muy ilusionado y ¡por partida doble! Acaba de publicar su tercer disco, ***Mr. Miracle***, y **Electronic Arts** ha elegido una de las 14 canciones para incluirla en la banda sonora de *FIFA 07*. «*Llevo jugando a FIFA toda la vida, empecé en 1996 y desde entonces me he ido comprando todas las consolas en las que ha ido apareciendo*». Le apasiona el fútbol, tanto verlo en la tele como jugarlo. De hecho, en su casa, en cada rincón, hay algo del Atlético de Madrid, una camiseta, una bufanda... y en su **PSP** siempre lleva *FIFA 06*. «*Este videojuego me tiene loco, es perfecto, además, creo que no se me ha olvidado jugar al fútbol gracias a él*». Y doy fe de ello, a todas partes lleva su **PSP**, en cualquier momento la enciende (en el taxi camino a su casa, al sentarse en su sillón, nada más comenzar la entrevista...) y se mete de lleno en el juego. «*Hace años, con anteriores entregas para **PS2** de FIFA, en el estudio de producción hacíamos campeonatos. Todos los días había partido y quien ganaba se llevaba como trofeo un disco*». Pero también confiesa que le gustan otros títulos como *Buzz: El Gran Reto Musical*, el cual fundió hace pocos meses en Cádiz, o el de *Fórmula 1* de **PS2**, al cual siempre juega con un proyector. Impresionante. Lleva su disco en el *Memory Stick Duo*, al igual que sus fotos más divertidas. Sin duda, está enganchado a **PlayStation**.



FORMULA 1 > Reconoce que ahora lo tiene un poco abandonado por culpa de PSP, pero hasta hace unos meses seguía todos los días el mismo protocolo al llegar a casa: conectar el volante a PS2 y poner el proyector para echarse una partida a F1.



MR. MIRACLE> Todo orgulloso nos comenta que su disco tiene tres temas que van bien para la BSO de videojuegos: Once Again para uno del espacio, de coches, Have A Nice Day, y Get Down, el single elegido para FIFA 07.



LOCO POR FIFA > Mientras le entrevistábamos, Carlos no soltaba su PSP hasta que todo orgulloso gritó ¡Goool! Estaba jugando un partido, Atlético de Madrid-Real Madrid, y cómo no, quiso que inmortalizáramos el momento. Ahí queda...

FIFA 06

Es increíble que toda la jugabilidad de la que hace gala su hermana mayor, PlayStation 2, esté intacta en PSP. Y me apasiona sobre todo porque la jugada que tienes en la cabeza, el movimiento que quieres que realice un jugador de tu equipo, se reproduce tal cual sobre el terreno de juego. El realismo es sorprendente. Y encima ahora te lo puedes llevar a cualquier lugar.



9.5

CÓMICS



GUIÓN Y DIBUJO: RICK VEITCH
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 15 €

EL UNO

Alan Moore trabajó con Rick Veitch en *La Cosa Del Pantano* y es el encargado del prólogo de esta historia en blanco y negro ambientada en los 80. Así pues, dejaremos que hable al maestro: «Si buscáis una historia gráfica que capture y congele la imagen de un periodo turbulento tanto para los cómics como para el mundo en general, no busquéis más.»



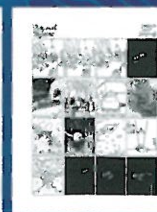


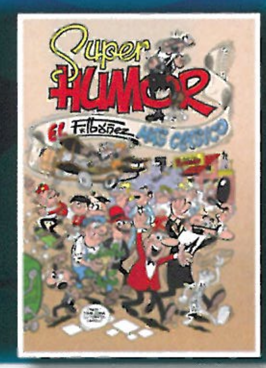
GUIÓN Y DIBUJO: MATT GROENING
EDITORIAL: ASTIBERRI
P.V.P.: 7 €

EL AMOR ES EL INFIERNO

Matt Groening es archiconocido por ser el padre de *Los Simpson*, pero antes de la fama televisiva dibujó estas tiras protagonizadas por el conejo Binky y el pequeño Bongo, y que ofrecen una visión extra ácida (pero muy divertida) de las diferentes etapas de las relaciones amorosas y otros dramas cotidianos.





CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

EL IBÁÑEZ MÁS CLÁSICO

AUTOR: FRANCISCO IBÁÑEZ
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P.: 13,95 €

En el tercer tomo de *Clásicos De Súper Humor* editado por **Ediciones B** hay sitio para las historietas de Mortadelo y Filemón, *13 Rue del Percebe*, Rompetechos, Pepe Gotera y Otilio, El Botones Sacarino, La Familia Trapisonda y otros personajes que la imaginación y la pluma del genial Francisco Ibáñez se han encargado de convertir en clásicos.




LIBROS



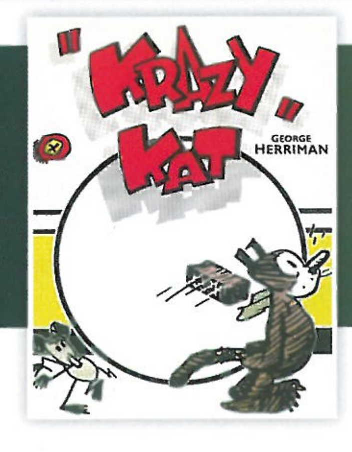
AUTOR: CHUCK PALAHNIUK
EDITORIAL: MONDADORI
NÚMERO DE PÁGINAS: 448
P.V.P.: 19,50 €

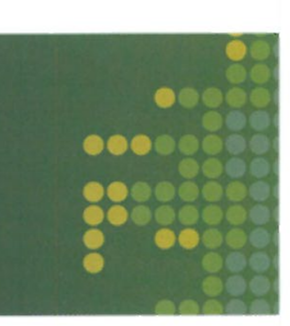
«El espíritu de la escalera» es como los franceses llaman a esa réplica que no se te ocurre en el momento adecuado sino más tarde, cuando ya estás «bajando la escalera». Datos como éste salpican las narraciones que han convertido a Chuck Palahniuk en todo un escritor de culto más allá de la fama que le dio la adaptación cinematográfica de su novela *El Club De La Lucha*. ***Fantasmas*** es un homenaje a las historias de terror ambientado en una colonia de escritores que como en un «Gran Hermano» radical abandonan sus vidas durante tres meses.

TOP 5

NUESTROS CLÁSICOS FAVORITOS

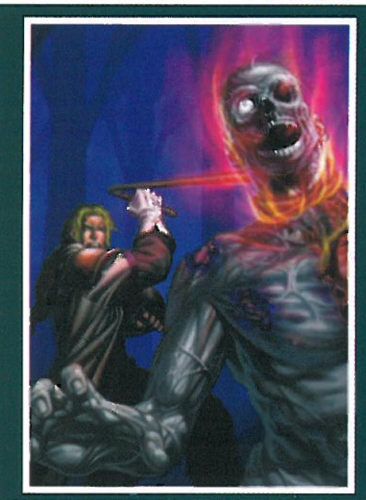
1. EL GRAN NEMESIS - LA GATA LOCA (KRAZY KAT)
2. R. DREAMER - MORTADELO Y FILEMÓN
3. SUPERNENA - GARFIELD
4. THE ELF - 13 RUE DEL PERCEBE
5. JOHN TONES - POPEYE





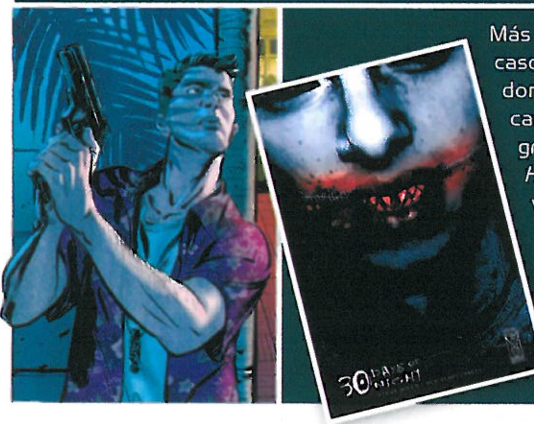
NOTICIAS

CASTLEVANIA Y SAMURAI CHAMPLOO: DEL VIDEOJUEGO AL CÓMIC Y DEL ANIME AL VIDEOJUEGO





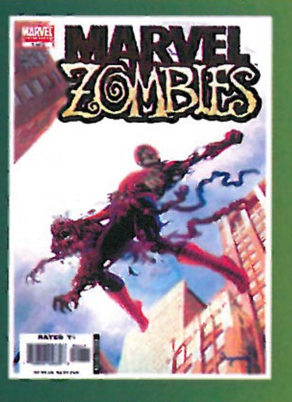
Universos alternativos que convergen: en las tiendas españolas, el primer número del cómic de *Castlevania* (*El Legado De Los Belmont*); y muy pronto, el videojuego *Samurai Champloo*, que está siendo desarrollado por los creadores de *killer7*.



Más convergencias. En este caso, dos cómics que abandonan las viñetas estáticas para dar el salto a la gran pantalla. Por un lado, *Hawaiian Dick* será llevado al cine por Frank Coraci. Algo más esperamos de *30 Días De Noche*, dirigida por David Slade y con el respaldo de Sam Raimi como productor.



Cuatro sigue apostando por el *anime* para noctámbulos (o para los que sepan programar el vídeo) y dentro de su espacio *Cuatrosfera Noche* emite ahora *Lain, Serial Experiments* de Yoshitoshi Abe. La historia comienza cuando su joven protagonista recibe un e-mail de una compañera de clase fallecida unas semanas antes.



Robert Kirkman y Sean Philips retoman el argumento de la historia *Crossover* (números 21-23 de la serie *Ultimate* de *Los 4 Fantásticos*), y durante cinco números convierten en zombis a los personajes más carismáticos de Marvel.

DESCARGAS



En este número encontrarás cumplida información tanto de la tercera película de los *X-Men* como del correspondiente videojuego. Si aún quieres más, visita la página oficial para descargar fondos e iconos para tu PC o Mac.

MERCHANDISING

Como te adelantamos hace unos meses, McFarlane Toys distribuirá figuras de los personajes de Hanna-Barbera. Éstas son las primeras en llegar.



Hong Kong Phooey y el gato Spot contra el crimen



Una de las figuras de Pedro Picapiedra motorizado y Tiro Loco Mc Graw en plena acción.



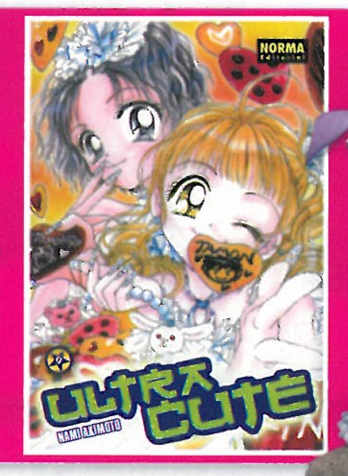
Tom y Jerry o cómo atrapar a un gato con trampas de ratón.

MANGA

ULTRA CUTE

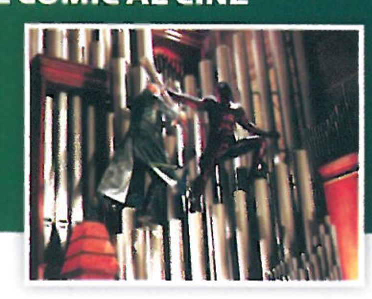
GUIÓN Y DIBUJO: NAMI AKIMOTO
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL
P.V.P.: 5,95 €

Ya está disponible el noveno y último tomo de ***Ultra Cute***, otro *shojo* manga de la autora de Gemelas Milagrosas. En él encontrarás la conclusión a la historia de amor entre Ami y Tamon (y la de sus amigos, Noa y Tomohiro). Pero como no sólo de romance viven los estudiantes de los institutos japoneses, Ami tendrá que superar antes un gran desafío en forma de partido de baloncesto.



LAS PEORES ADAPTACIONES DEL CÓMIC AL CINE

1. SUPERNENA - DAREDEVIL
2. JOHN TONES - BATMAN BEGINS
3. EL GRAN NEMESIS - SUPERSONIC MAN
4. ANNA - THE HULK
5. LAST MONKEY - ELEKTRA



ESTAMOS EN CONTACTO

LAS COMUNICACIONES SON IMPRESCINDIBLES PARA LA INMENSA MAYORÍA DE LA POBLACIÓN. HABLAR, ESCUCHAR, MIRAR, TOCAR, LEER, ESCRIBIR, CHATEAR... TODO UN AMPLIO REPERTORIO DE POSIBILIDADES PARA ESTAR EN CONTACTO CON LOS DEMÁS ESTABLECIENDO VÍNCULOS QUE HASTA HACE MUY POCO TIEMPO NO ENTRABAN DENTRO DEL CATÁLOGO DE ARTEFACTOS CONTEMPLADOS POR LAS NORMAS NO ESCRITAS DE LA CONVIVENCIA. CONÓCELOS DE CERCA Y LUEGO ELIGE EL MÁS APROPIADO PARA TI.

CASI UN PORTÁTIL

VODAFONE WIRELESS PDA 1640 (QTEK 9000)

UNA COMBINACIÓN GANADORA PARA QUIENES BUSQUEN UN PDA CON LAS ÚLTIMAS TECNOLOGÍAS, QUE ADEMÁS ESTÉ PREPARADO PARA COMUNICARSE CON EL MUNDO ENTERO DESDE EL BOLSILLO. BUENO, UN BOLSILLO GRANDE, PORQUE SU TAMAÑO ES MAYOR QUE EL DE UN TELÉFONO CONVENCIONAL. PERO A CAMBIO, DISPONE DE WI-FI, 3G, BLUETOOTH, TELEFONÍA, TECLADO QWERTY COMPLETO, PANTALLA VGA Y UN RENDIMIENTO EXCEPCIONAL. EL CORREO ELECTRÓNICO, NAVEGACIÓN POR INTERNET O EL TRABAJO «ON THE MOVE» SON POSIBLES DESDE ESTE TERMINAL QUE NO ES OTRO QUE EL QTEC 9000 REBAUTIZADO POR VODAFONE. QTEC, PARA LOS MÁS CURIOSOS, ES UNA EMPRESA ESPECIALIZADA EN DISPOSITIVOS MÓVILES DE COMUNICACIONES BASADOS EN EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS MOBILE.
HTTP://WWW.VODAFONE.ES
HTTP://WWW.MYQTEK.COM



LLEGA LA FOTO-FONÍA

SONY ERICSSON K800I

ÉRASE UN TELÉFONO MÓVIL A UNA CÁMARA CYBER-SHOT PEGADO. O AL REVÉS, PUES TANTO COMO CÁMARA DIGITAL COMO EN SU IDENTIDAD TELEFÓNICA, ESTE TERMINAL BRILLA CON LUZ PROPIA. CON 3,2 MPX, ESTABILIZACIÓN DE IMAGEN, AUTOFOCO Y FUNCIONES TAN INTERESANTES COMO BESTPIC (CAPTURA 4 IMÁGENES ANTES Y 4 DESPUÉS DE PULSAR EL BOTÓN PARA PODER ELEGIR LA MEJOR DE TODAS POSTERIORMENTE). LO LÓGICO ES PODER PRESUMIR DE FOTO INMEDIATEMENTE Y, PARA ELLO, NADA MEJOR QUE PUBLICAR LAS MEJORES INSTANTÁNEAS EN UN BLOG. Y CON SU COMPATIBILIDAD 3G LA VELOCIDAD NO SERÁ UN PROBLEMA. TAMBIÉN GRABA VÍDEO, MANEJA ARCHIVOS DE AUDIO Y OFRECE UNA PANTALLA A LA ALTURA DE LAS FOTOS QUE HACE.
HTTP://WWW.SONYERICSSON.COM



SABE-LO-TODO

ESCUCHA «GUAPA» EN TU MÓVIL

Por primera vez en nuestro país, un grupo de música lanza un disco en una tarjeta de memoria integrada en un teléfono. Este es el caso de «Guapa», de La Oreja de Van Gogh, pues en dicha tarjeta se incluye las trece canciones del álbum, tres temas en directo, dos Making Of, una foto del grupo... Además se podrá adquirir en un pack compuesto por un terminal Sony Ericsson W800i, auriculares estéreo y la tarjeta de memoria.



PORTÁTILES 3G

La última tendencia es la de integrar una ranura para tarjetas SIM 3G en los portátiles de última generación, de modo que se disponga de todo tipo de comunicaciones móviles sea cual sea el lugar donde se esté. Solamente resta esperar a que las tarifas bajen un poco los precios para poder afirmar que estamos «enchufados» a la red permanentemente.



TEXTO POR
MANUEL ARENAS



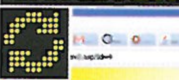
CARGADOR AUXILIAR

LIFETECH EMERGENCY CELL PHONE CHARGER

SI LAS BATERÍAS DEL MÓVIL TE TRAICIONAN EN EL MOMENTO MENOS ESPERADO, ESTE CARGADOR DE EMERGENCIA PUEDE SER LA SOLUCIÓN IDEAL PARA HACER UNA ÚLTIMA LLAMADA. FUNCIONA CON 4 PILAS AAA Y SE CONECTA A LA MAYORÍA DE LOS TERMINALES EXISTENTES OFRECIENDO ENTRE 30 Y 50 MINUTOS DE CONVERSACIÓN. HTTP://WWW.LIFETECH-WORLD.COM.



LA ALTERNATIVA



Correo postal

El tradicional de toda la vida que ahora incluye servicios digitales para combinar lo mejor del estilo epistolar convencional con las tecnologías digitales más avanzadas. Sin spam, barato y con la garantía de décadas funcionando sin problemas para comunicar a medio mundo con el otro medio. http://www.correos.es



Walkie Talkies TalkCom TC400

Con un alcance de casi 5 Km. en condiciones ideales, estos Walkie Talkies permiten comunicarse de un modo sencillo y gratuito con parientes, amigos, colegas o con cualquier otro interlocutor que esté dentro del área de cobertura con otro Walkie trabajando en la misma frecuencia. Sencillo, barato y ligero. www.telcomsa.es

ELEGANCIA Y FUNCIONALIDAD

NOKIA 7370

SI LO QUE BUSCAS ES ESTILO Y DISTINCIÓN, EL NOKIA 7370 ES TU ELECCIÓN. SUS CARACTERÍSTICAS NO ESTÁN NADA MAL, PERO SOBRE TODO PRIMA LA ELEGANCIA. CON UN SIMPLE GIRO SOBRE SU EJE SE DESCUBRE EL TECLADO, AUNQUE MUCHAS DE SUS FUNCIONES MULTIMEDIA Y PARA EL ENTRETENIMIENTO SON ACCESIBLES DIRECTAMENTE. CÁMARA DE 1'3 MPX CON POSIBILIDADES CREATIVAS INTEGRADAS O AUDIO DE ALTA CALIDAD SON ALGUNAS DE SUS SEÑAS DE IDENTIDAD ADICIONALES. HTTP://WWW.NOKIA.ES

HACE CASI DE TODO

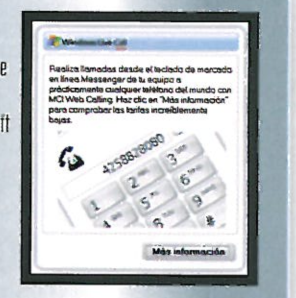
NOKIA N90

PARA LOS AMANTES DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA, EL NOKIA N90 ES UN SUEÑO HECHO REALIDAD. CON UNA CÁMARA DE 2 MPX, AUTOFOCO Y ZOOM DE 20X, JUNTO CON LA POSIBILIDAD DE GRABAR VÍDEO CON CALIDAD MPEG4 Y MANEJAR AUDIO DE ALTA CALIDAD, ESTE TELÉFONO ES UNA ESTACIÓN CREATIVA PORTÁTIL. ES UN POCO VOLUMINOSO, PERO A CAMBIO POSEE UNA PODEROSA COMBINACIÓN DE CREATIVIDAD Y COMUNICACIONES MÓVILES. SIN OLVIDAR SU DISEÑO Y ERGONOMÍA, CON UNA PANTALLA CAPAZ DE GIRAR HASTA ALCANZAR ÁNGULOS CASI IMPOSIBLES. ADEMÁS, INCLUYE APLICACIONES PARA SACAR EL MÁXIMO PARTIDO DE SUS POSIBILIDADES EN ENTORNOS OFIMÁTICOS. PARA QUE NADIE DIGA QUE EL TRABAJO Y EL PLACER SON INCOMPATIBLES. HTTP://WWW.NOKIA.ES



VOZ IP

La voz sobre Internet es ya una realidad cotidiana. Primero fue Skype y ahora todo un rosario de ofertas tan interesantes como la de Microsoft a través de MSN y sus tecnologías Windows Live. Costes nulos o muy bajos, calidad y disponibilidad son algunas de sus cartas de presentación. Sin duda, merece la pena.



LAS LLAMADAS MÁS BARATAS

TELÉFONO PHILIPS VOIP433 DUAL

UN TELÉFONO CONVENCIONAL INALÁMBRICO (DECT), QUE ADEMÁS SE CONECTA CON INTERNET PARA REALIZAR LLAMADAS A TRAVÉS DEL SERVICIO DE VOZ SOBRE IP WINDOWS LIVE DE MICROSOFT. UNA COMBINACIÓN PERFECTA PARA QUIENES DESEAN ESTAR A LA ÚLTIMA AL TIEMPO QUE SE AHORRA DINERO EN LAS LLAMADAS DE LARGA DISTANCIA GRACIAS AL MILAGRO DE INTERNET. YA NO HAY EXCUSAS PARA NO ESTAR COMUNICADO. HTTP://WWW.PHILIPS.ES



DESPEDIDA & CIERRE

DESPEDIDOS VAMOS A SALIR UN DÍA DE LA REDACCIÓN, PERO POR LA VENTANA Y SIN NECESIDAD DE PROPULSIÓN ADICIONAL, GRACIAS A LAS EMOCIONES QUE SON LA SAL DE NUESTROS CIERRES. ESTE MES HA TENIDO MÁS MOVIMIENTO QUE UN GUIÓN DE METAL GEAR SOLID ESCRITO POR UN EPILÉPTICO, Y HE AQUÍ LAS PRUEBAS...

John Tones vuelve a protagonizar nuestra sección Caraconfecido Del Mes al recibir en la Redacción la visita inesperada, el abrazo caluroso y la mirada vidriosa de Adolfo, un histórico de los saraos video-juegiles más turbios de la década.

Hecho 1: en los cierres es bienvenida una canasta para descargar energía. Hecho 2: los cierres son tan frenéticos que Anna se ofusca hasta olvidar por completo las lecciones de «grande» y «pequeño» de Coco.

Estuvimos en la presentación de la gira de Estopa. Las criaturas hablaron de sus videojuegos favoritos y presumieron de 23 discos de Platino. Eso es porque no conocen el famoso Ombligo de Platino de Nemesis, que se empeña en exhibir cierre tras cierre. Y no se cansa, el tío...

Nemesis y Supernena nos recuerdan que ellos están en el E3 y nosotros no. Menos reiréis cuando veáis las fotos del próximo Despedida & Cierre...

RESULTADOS DE CONCURSOS



WORMS OPEN WARFARE

1 CONSOLA PSP Y 1 WORMS O.W.

INGRID CARDENAL BUDDE (MADRID)

1 WORMS O.W.

LOURDES MADRAZO GÓMEZ (CANTABRIA)
CONCEPCIÓN DEL PINO RUIZ (VIZCAYA)
IGNACIO FRANQUELO RUIZ (BARCELONA)
FCO JAVIER RUIZ MARTÍNEZ (MURCIA)
ALEXIA URIEN ORTIZ (VIZCAYA)
DIEGO RODRÍGUEZ ALONSO (ASTURIAS)
CARLOS D. CANTERO LLORENTE (VALLADOLID)
FRANCISCO LÓPEZ SÁNCHEZ (SEVILLA)
MONTSE PEDRERO BUXEDA (GERONA)

CAPCOM

1 STREET FIGHTER A3M, 1 MEGAMAN M.H., 1 BREATH OF FIRE III

RAMÓN GOSÁLBEZ ALCALÁ (ALICANTE)
CRISTIAN RUBIO HAYDAR (BARCELONA)
GUILLERMO SAN EMETIRIO GARCÍA (CANTABRIA)
MARTA PRAT GUDIOL (BARCELONA)
JESÚS LOZANO LÓPEZ (MURCIA)

1 STREET FIGHTER A3M

RUBÉN HERNÁNDEZ PÉREZ TOLEDO
JESÚS Mª ROMÁN DURÁN (SEVILLA)
CÉSAR MARTÍNEZ SÁNCHEZ (BARCELONA)
EUTIQUIO CALDERÓN RECHE (BARCELONA)
MARCELO AYALA ARAVENA (SEVILLA)
JESÚS BORRELLA FARRÉS(BARCELONA)
FERMÍN FUENTES SOLER(MÁLAGA)
RUBÉN GÓMEZ SUÁREZ(A CORUÑA)
JUAN C. SÁNCHEZ GIMÉNEZ (BARCELONA)
ABEL ZANÓN GARCÍA (CASTELLÓN)

EL PADRINO

JUAN A. MORENO DE LA OSSA (ALICANTE)
JAVIER BEDIA GARCÍA (CANTABRIA)
FERNANDO GONZÁLEZ GONZÁLEZ (MADRID)
ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)
TERESA GUIJARRO MARTÍNEZ (VALENCIA)
JOSÉ LUIS SANTISO RODRÍGUEZ (TOLEDO)
JAVIER POMBO ONCINS (BARCELONA)
FCO LÓPEZ JUNQUERA (CUENCA)
SERGIO MUÑOZ SANZ (SEGOVIA)
SANTOS NÚÑEZ FERMIN(TARRAGONA)
JORGE MUÑOZ RODRÍGUEZ (MADRID)
Mª JESÚS MASA HERNÁNDEZ (VIZCAYA)
VÍCTOR MARTÍN BARTUAL (VALENCIA)
JUAN RAMÓN DÍAZ CRESPO (TOLEDO)
JENNIFER CLAVERIA SEGUER (BARCELONA)
MANUEL BAENA GIMENO (BARCELONA)
ALMUDENA ORTIZ FERNÁNDEZ (MADRID)
ÁNGEL FERNÁNDEZ ROZAS (MALLORCA)
MARIANO SABADER CARRIÓN (MURCIA)
MARINA LLAMAS LLAMAS (ASTURIAS)
ANTONIO BUSTAMANTE MONTOYA (TOLEDO)
HÉCTOR (CUENCA) ALVARADO (MURCIA)
DAVID MOLINA ROMERO (MADRID)
JOSÉ A GUERRERO VALVERDE (ALICANTE)
OSCAR REY DE DIEGO (MADRID)
ENRIQUE FERNÁNDEZ RUBIRA (ALMERÍA)
ROBERTO JAIME HOLLAND (ALICANTE)
JOSÉ MARTÍNEZ OLMOS (MURCIA)
JOSÉ ANTONIO ROCA ANAYA (VALENCIA)
Mª LUISA GARCÍA SEVILLANO (MADRID)
Mª CARMEN FERNÁNDEZ MARTÍNEZ (LEÓN)
SANTIAGO FERRER VERGARA (CASTELLÓN)
DIEGO GONZÁLEZ GIRALDEZ (BARCELONA)
GREGORIO A. MORÍN BLANCO (SEGOVIA)
JULIO FUERTES GONZÁLEZ (VALLADOLID)
SHEILA FERNÁNDEZ NOVAL (ASTURIAS)
MANUEL MORENO RODRIGO (CIUDAD REAL)
CARLOS ROMERA MORENO (GRANADA)
Mª PAZ HIDALGO DOMÍNGUEZ (MADRID)
ÁNGEL OLMEDO ROMERA (MADRID)
JESÚS LABORDA MOLINA (ZARAGOZA)
MARIBEL ÁLVAREZ AGUIÓN (PONTEVEDRA)
FRAN LÓPEZ GUMÁ(BARCELONA)
LIBERTO TARANTINO CASAS (ZARAGOZA)
AMALIA SOAJE RENAR (PONTEVEDRA)
JUAN GARCÍA SANCHÍS (MADRID)
DIEGO RODRÍGUEZ SANTOS (VALENCIA)
MARÍA SERRANO MÁRQUEZ (TOLEDO)
DAVID ARROYO SANZ (MADRID)
JOSÉ LUIS JIMÉNEZ (BARCELONA)



CONCURSO GETTING UP

1 GETTING UP, 1 SUDADERA Y 1 GORRA

ITXASO INTXAURTIETA VENTOSA (VIZCAYA)
Mª CARMELA ANTONELLI SÁNCHEZ (MURCIA)
JOAN GRIMA LÓPEZ (BARCELONA)
DANIEL EDO RAMOS (BARCELONA)
CARLOS DEVISA MALLOL (BARCELONA)
GERARDO GONZÁLEZ SERRANO (MADRID)
ANA SADO MOLINA (ZARAGOZA)
Mª DEL MAR RIBAGORDA DOMÍNGUEZ (MADRID)
JUAN JOSÉ DÍAZ CASTRO (VALLADOLID)
EDUARDO GONZÁLEZ MARTÍN (MADRID)

1 GETTING UP

IVÁN BARRIO PEÑA (CANTABRIA)
IGNACIO ROJAS GONZÁLEZ (MADRID)
JAVIER TORRES PEÑA (TOLEDO)
ANTONIO LÓPEZ MARTÍNEZ (GUIPÚZCOA)
JOSÉ ADALIA PAISAL (BARCELONA)
ISAAC MENA RICO (MÁLAGA)
DANIEL CACCAMO SOLE (GERONA)
ANDRÉS CALDERÓN RICO (MADRID)
PEDRO SÁNCHEZ RUIZ (LÉRIDA)
Mª TERESA VELES SUBIRI (NAVARRA)
RUBÉN GARCÍA MERINO (MADRID)
ANTONIO MARTÍNEZ RUIZ (CIUDAD REAL)
SANTIAGO MARTÍN VARGA (JAÉN)
SERGIO MARTÍNEZ DE LA SIERRA PÉREZ (CIUDAD REAL)
Mª TERESA DÍEZ EXTREMERA (MADRID)
MANUEL FERNÁNDEZ CERCANO (MADRID)
MARIO GUAYANONE GUTIÉRREZ (MADRID)
VICENTE JUAN CARRIÓN (BARCELONA)
MÓNICA AMILLS FREIXAS (BARCELONA)
MARTA GALLÉN VIVÓ (BARCELONA)